



# Gelegenheitsspieler

Das Magazin für alle,  
die gerne mal spielen.

## Aktuelle Spiele im Test:

Fluch der Karibik 2  
Megastar  
Emira  
Millionen von Schwalben  
Blokus Trigon  
Das verrückte Labyrinth  
Bison  
NoNo  
Megastar  
Linja  
Auf die Palme  
Jenseits der Schönheit  
Kakerlakenpoker  
Heckmeck am Bratwurmeck

Bestenliste, Tippspiel, News,  
Onlinespielrecht und und  
und...

Messebericht  
Spiel 06 in Essen

[www.Gelegenheitsspieler.de](http://www.Gelegenheitsspieler.de)

Sehr geehrte Leserinnen und Leser,

die Spiel 06 in Essen liegt hinter uns, das Weihnachtsfest steht an. Es wird sich nicht verhindern lassen, dass vor allem die Klassiker an Spielen auf dem Gabentisch liegen werden. Dabei gibt es inzwischen viele Spiele, die mehr Abwechslung bieten als Monopoly, Scrabble oder Fang den Hut und dennoch einen leichten Zugang bieten. Der Gelegenheitsspieler zeigt übersichtlich, welche aktuellen Neuheiten einen näheren Blick lohnen. Dabei kennzeichnen wir ab dieser Ausgabe die Rezensionen mit einem Farbsystem. Grün bedeutet einfach und keine langwierige Einarbeitung. Gelb zeigt „normale“ Spiele an, die sich aber noch am Abend innerhalb von 30 Minuten erarbeiten lassen. Rot schließlich sind Spiele, die ein intensiveres Studium der Regeln und ggf. auch ein Probespiel benötigen.

Unsere neuen Bestenlisten aktueller Spiele tun das ihrige dazu, Ihnen den schnellen Überblick über empfehlenswerte Spiele zu geben.

Für mehr Vielfalt auf dem Gabentisch. Es lohnt sich.

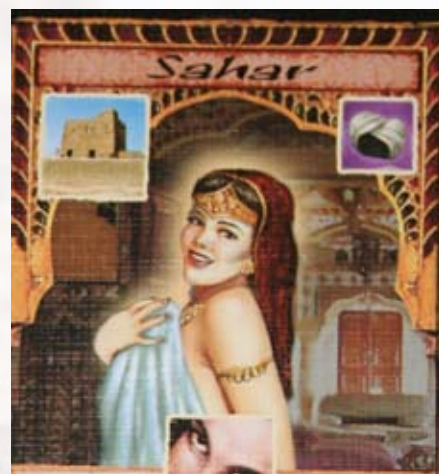
Die Gelegenheitsspieler-Redaktion

#### Das neue Wertungssystem:

Gesamtwertung: sehr empfehlenswert (6), empfehlenswert (5), ordentlich (4), geht so (3), für Fans (2), Finger weg (1)

Einstiegshürde: niedrig (grün), mittel (gelb), hoch (rot)

Preis/Leistungs-Verhältnis: gut, mittel, schlecht



#### Inhalt:

|                         |    |                         |    |
|-------------------------|----|-------------------------|----|
| Messebericht Spiel '06  | 03 | Heckmeck am Bratwurmeck | 24 |
| Bestenliste             | 06 | Kakerlakenpoker         | 26 |
| News                    | 08 | Das verrückte Labyrinth | 28 |
| Auf die Palme           | 09 | Fluch der Karibik 2     | 30 |
| Bison                   | 11 | Jenseits der Schönheit  | 32 |
| Emira                   | 13 | NoNo                    | 34 |
| Blokus Trigon           | 15 | Uno - Xbox Live         | 36 |
| Linja                   | 17 | Onlinespielrecht        | 37 |
| Millionen von Schwalben | 19 | Tippspiel               | 42 |
| Megastar                | 22 | Roman                   | 44 |
|                         |    | Impressum / Vorschau    | 51 |

## Essen 2006 - Die Pfunde purzeln

### Ein Messebericht

*„Abnehmen in Essen“ hieß eine preisgekrönte Diät-Serie im öffentlich-rechtlichen Fernsehen vor einigen Jahren. Aber erst dieses Jahr fand sich auf der Spiel 2006 am Stand von 2F-Spiele das erste echte Abnehmspiel.*

Wie jedes Jahr wird im Oktober das Messegelände in Ruhrpott zum Wallfahrtsort der Spieleszene. Ganz Europa trifft sich und muss doch erkennen, dass vieles schon einmal da gewesen ist. Dies hält allerdings tausende von Mensch nicht davon ab, Sackkarren- und Kofferweise Spielekartons aus den Hallen zu schieben. Und nicht alles davon sind Händler. Dabei sind die Preise

zwar verglichen mit örtlichen Geschäften tatsächlich gering, erreichen meist aber gerade Internetshop-Niveau. Aber die Stimmung lässt einen leicht den Griff zum Portmonee machen. Und die Stimmung war wie jedes Jahr gut. Es dürfte kaum eine Messe geben, bei der Kinder, Alternative, Familien und Geschäftsleute selbst im engsten Gedränge derartig friedlich mit einander umgehen.

Überall liegt „Spielen“ in der Luft und lässt einen die Ruhe finden, auch seinen Platz an den zahllosen Spieltischen einzunehmen. Dabei dürften nur hart gesottene Dauerkartenbesitzer zu epischen Spielen wie World of Warcraft in Halle 9 beim Heidelberger Spieleverlag greifen. Da heißt es früh da sein, um die Partie zum Toreschluss auch beendet zu haben.

Sah man sich die überquel-



lenden Taschen der kaufwilligen Besucherschar an, so zeigen sich unter den Neuheiten 2006 ein zwei Favoriten: Die Säulen der Erde und Kampf um Rom – beides aus dem Kosmos-Verlag. Ersters ist das Brettspiel zu dem gleichnamigen Roman von Ken Follett, zweites der neue Ableger der Siedler von Catan Welt. Daneben glänzte am Stand von Queen Games das Spiel Shogun mit einem ca.

20 cm hohen Fallturm zum Ermitteln von Kampfergebnissen. Bei Days of Wonder war nicht nur die Erweiterung USA 1910 für Zug um Zug beliebt, sondern auch das Fantasy-Rollenspiel-Brettspiel Battlelore. Bei der Dicke des Regelbuchs wohl nichts für viele Gelegenheitsspieler. Mehr in diese Richtung zielt der Zoch Verlag mit „Haste Bock?“, ein Brettspiel rund um das Wohl von ein paar liebestollen Schafen. Auch Friedemann Friese, wie

üblich praktisch rund um die Uhr im Dienst am Messebesucher, hatte wieder etwas Neues mit vielen Fs und grünen Haaren: „Fürchterlich Feinde“. Seine Qualität muss es noch unter Beweis stellen. Und schließlich gab es auch im Bereich der Kartensammelspiele wieder et-

was Neues. Nicht nur, dass bei „Hurrafussball“ besagte rundes Leder in nicht ganz ernst gemeinter Problematisierung auftaucht. Mitgeliefert wird beim Starterset ein Kartenleser für den PC. Zur Steuerung eines Onlinespiels müssen dann die Karten zum richtigen Zeitpunkt eingelegt werden. Ob dieses dem stagnierenden Markt der Cardgames neuen Schwung verpasst, bleibt abzu-



wärter auf den Titel „Spiel des Jahres 2007“. Und vielleicht nächstes Jahr mit dem Erweiterungspack: Wunschgewicht halten.

warten. Die im knappen grünen Dress überall auf der Messe auftauchenden Promoterinnen und Promoter haben zumindest ihr bestes getan.

Zu den sonstigen Highlights dieses Jahres sei auf die Rezensionen in dieser und den kommenden Ausgaben des Magazins Gelegenheitsspieler verwiesen.

Dass bei den meisten Spielen in Essen auch dieses Jahr wieder das Würfeln, Pöppel Ziehen, Karten Sammeln und Auslegen, Handeln und Marker Weiterziehen im Mittelpunkt standen, ist wenig überraschend. Wie schön, dass es dann noch das Abnehmspiel bei 2F Spiele gab. Quasi als Live-Rollenspiel geht es darum, im kontrollierten Wettkampf die Pfunde zu verlieren. Verschiedene Spielmodi stehen zur Auswahl. Spieldauer je nach Erfahrung und Strategie zwischen wenigen Wochen und mehreren Monaten. Ein garantierter An-



Billig? Da stehen Sie doch drauf!  
Hier könnte Ihre Werbung stehen.

Interesse, im Magazin Gelegenheitsspieler zu  
werben? Eine ganze Seite in diesem Online-  
magazin kostet als Einführungspreis nur 50,-  
Euro. Melden Sie sich bei uns:

[redaktion@gelegenheitsspieler.de](mailto:redaktion@gelegenheitsspieler.de)

## Die Gelegenheitsspieler Bestenliste

Spiel des Jahres, Deutscher Spiele Preis, Essener Feder, Goldener Pöppel... die Zahl der Ranglisten von Gesellschaftsspielen ist gerade im Herbst eines jeden Jahres groß. Ab dieser Ausgabe möchte auch das Magazin Gelegenheitsspieler seinen Lesern alle zwei Monate drei Bestenlisten zur Hilfe beim Spielekauf bieten. Dabei orientieren wir uns vor allem an einem Kriterium: dass die empfohlenen Spiele besonders gut für Gelegenheitsspieler geeignet sind.

Spiele, die es bei uns in die Bestenliste für Gelegenheitsspieler schaffen wollen, müssen insbesondere einen leichten Zugang bieten. Das Erarbeiten der Regeln muss zügig möglich sein und auch eine erste Spielpartie schon Spaß bereiten. Die Spieldauer und die Spieltiefe sind nicht entscheidend. Auch wer nur gelegentlich spielt, möchte vielleicht dann aber auch mehrere Stunden beschäftigt sein und mitdenken. Wenn aber erst lange Anleitungen gelesen werden müssen und Spielmechanismen erst nach öfterem Probieren klar werden, schreckt dieses viele ab. Auch solche Spiele haben ihre Daseinsberechtigung und begeistern zahlreiche Spieler gerade durch ihre Komplexität. Daher widmen wir diesen Spielen eine eigene Be-

stenliste und Rezensionenrubrik. Sozusagen als Ausblick über den Tellerrand. Denn auch ein Gelegenheitsspieler hat vielleicht mal Lust, länger in eine Spielewelt zu versinken.

Vielleicht vermissen Sie zahl-



reiche Spieleklassiker wie Schach, Mühle, Skat oder auch Mensch-Ärgere-Dich-Nicht. Doch diese Spiele sind den meisten bekannt und wahrscheinlich in Form von Sammlungen zahlreich vorhan-

den. Uns geht es zu zeigen, was sich auf dem Markt der modernen Gesellschaftsspiele tut und dass es eine Welt neben Siedler von Catan und Carcasson gibt. Daher stellen wir nicht die Listen der besten modernen Gesellschaftsspiele der letzten Jahre auf. Voraussetzung ist dabei, dass die Spiele auch noch erhältlich sind.

Weitere Informationen über die Spiele finden Sie in den vergangenen Ausgaben vom Gelegenheitsspieler, auf unserer Partnerseite [www.spieltage.de](http://www.spieltage.de) und über die Rezensions-suchmaschine [www.luding.org](http://www.luding.org).

Vermissen Sie Ihr Lieblingsspiel? Dann schreiben Sie uns an [redaktion@gelegenheitsspieler.de](mailto:redaktion@gelegenheitsspieler.de).

### Top Normalspiele

**Siedler von Catan (Kosmos)**  
**Carcasson (Hans im Glück)**  
**Himalaya (Tilsit)**  
**Blue Moon City (Kosmos)**  
**Thurn und Taxis (Hans im Glück)**  
**Zug um Zug Europa (Days of Wonder)**  
**Just4Fun (Kosmos)**  
**Manila (Zoch)**  
**RoboRally (Wizard of the Coast/Amigo)**

## **Top 2 Personen Spiele**

**Auf die Palme (Winning Moves)**  
**Blokus Duo (Winning Moves)**  
**Kahuna (Kosmos)**  
**Einfach Genial (Kosmos)**  
**Thurn und Taxis (Hans im Glück)**  
**Da Vinci Code (Winning Moves)**  
**Dvonn (Don & Co)**

## **Top Partyspiele**

**Cash ´n Guns (Repos Production)**  
**Was´n das? (Ravensburger)**  
**Typisch Frau, typisch Mann (Kosmos)**  
**Frauen und Männer (Kosmos)**  
**Privacy (Amigo)**  
**Tabu (Hasbro / MB)**  
**Outburst (Parker)**  
**Werwölfe vom Düsterwald (Asmodée Editions)**  
**Kakerlakenpoker (Drei Magier)**  
**Cranium (Jumbo)**

## **Top anspruchsvolle Spiele**

**Caylus (Ystari Games)**  
**Puerto Rico (Alea)**  
**Louis XIV (Alea)**  
**Raja (Phalanx)**  
**Funkenschlag (2F)**  
**Der Herr der Ringe Brettspiel (Phalanx)**  
**Schatten über Camelot (Days of Wonder)**

## **Top Kartenspiele**

**Geschenkt... ist noch zu teuer (Amigo)**  
**Kakerlakenpoker (Drei Magier)**  
**Blue Moon (Kosmos)**  
**Bohnanza (Amigo)**  
**6 nimmt (Amigo)**  
**Attribut (Lookout Games)**  
**Ohne Furcht und Adel (Hans im Glück)**

Der **Gewinner unseres Gewinnspiels** in der letzten Ausgabe lautet Jens Bernsdorf aus Nürnberg.

Wir gratulieren. Ein eingeschweißtes und original verpacktes „mykerinos“ geht Ihnen in diesen Tagen zu.

Microsoft bringt Siedler von Catan und Alhambra für Xbox Live raus.

Mit „KRIMI total – Der Mythos der Familie“ veröffentlicht der Dresdner Spieleverlag JMcreative den fünften Fall der erfolgreichen Krimispiel-Reihe „KRIMI total“.

Haste Bock? scheint einer der Renner der Spiel '06 gewesen zu sein. Zoch meldet: Gegen Mittag des letzten Messtages sei das Spiel um eine aufgeregte Schafherde bei den Verkaufsstellen auf der „Spiel '06“ ausverkauft gewesen. Die Nachfrage aus dem In- und Ausland sei auf der Messe weitaus größer als gedacht gewesen, sodass sich eine Bestellsituation ergeben hätte, die dem Verlag zeige, dass die erste Auflage bereits vor Weihnachten vergriffen sein werde.

Neuer Podcast über Gesellschaftsspiele: [www.poeppelpod.de](http://www.poeppelpod.de)

Ravensburger Familienspiel „Expedition“ gewinnt den Deutschen Lernspielpreis

# Auf die Palme

Autor: Richard Garfield

Verlag: Winning Moves

Spieler: 2

Alter: ab 8 Jahre

Spieldauer: ca. 10 bis 15 Minuten

Preis: 10 Euro

Erscheinungsjahr: 2006

meintem Retro-Farbig-Design versteckt. So geschehen bei „Auf die Palme“ von Richard Garfield.

## Vögelei in der Palme

Zwei verdeckte Kartenstapel und dazwischen eine Palme

als Spielbrett. Mehr gibt es bei „Auf die Palme“ nicht. Abwechselnd zieht jeder Spieler eine Karte und legt sie an. Höhere Kartenwerte schlagen niedrigere auf der gegenüberliegenden Seite. Dabei ist es das Ziel, möglichst hohe Stellen auf der Palme zu besetzen und somit auch hohe Punktezahlen am Ende zu bekommen. Entsprechend heiß umkämpft sind diese Stellen. Einige Sonderbereiche am

zu ziehen und mit einem höheren Wert Vögel auf der Gegenseite zu vertreiben wäre langweilig. Den Pfiff bekommt „Auf die Palme“ dadurch, dass zunächst angelegte Karten verdeckt bleiben. Erst wenn es zur Konfrontation kommt, wird eine Seite aufgedeckt. Dies ermöglicht eine gewisse Strategie, die von der Gegenseite nicht sofort erkennbar ist. Geringwertige Karten können zur Ablenkung oder zum Bluff genutzt werden. Und schließlich gibt es als besondere Überraschung für den siegesgewissen Gegenspieler die Tigerkarte, die Vögel jeden Wertes vertreibt.



Es gibt Spiele, bei denen ist die Verpackung das Motivierendste zum Ausprobieren. Es gibt Spiele, bei denen zeigt schon das Schachteldesign, dass innen nur Billigware zu erwarten ist. Und schließlich gibt es Spiele, da möchte man den Grafiker vier Wochen lang Pöpel zum Frühstück essen lassen, wenn er ein wirklich gutes Spiel hinter vermeintlich gut ge-

Baum bringen Abwechslung wie doppelte Punktzahl, Einsicht in verdeckte Karten und Vorteile beim Kampf Vogel gegen Vogel, wenn es zum Patt kommt.

## Pack den Tiger in den Baum

Einfach nur Karten





## Fazit

*„Auf die Palme“ ist ein wunderschön einfaches, aber dennoch jedes Mal aufs Neue spannendes Spiel für Zwischdurch. Denn hat man es ein paar mal gespielt, dauert eine Partie selten länger als 10 bis 15 Minuten. Dabei besteht sie aus zwei Runden, bei denen der Startspieler wechselt. Gerade das Verdeckthalten der Karten ermöglicht einige interessante Varianten. Die Regeln sind dabei so einfach, dass das gemeinsame Erarbeiten kaum länger als 15 Minuten dauern sollte. Warum der Verlag allerdings für das Packungsdesign auf den abschreckenden knallbunten 60 Jahre Look gesetzt hat, bleibt wahrscheinlich sein Geheimnis. Es einem so schönen kleinen Spiel auf dem Markt zusätzlich schwer zu machen, kann einen schon auf die Palme bringen.*

### Wertung:

Gesamtwertung: empfehlenswert

Einstiegshürde: **niedrig**

Preis/Leistungs-Verhältnis: mittel

Vergleichbare Spiele: keine



# Bison

Autor: Wolfgang Kramer, Michael Kiesling

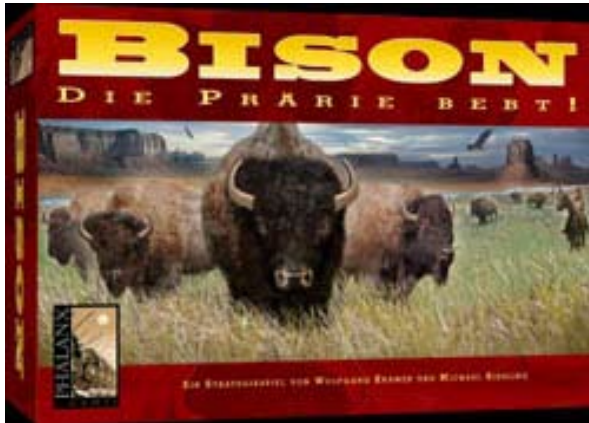
Verlag: Phalanx Games

Spielerzahl: 2-4

Alter: ab 10 Jahre

Erscheinungsjahr: 2006

Preis: ca. 25,- Euro



## Ein schwaches Beben

Wäre der Preis für den blödesten Untertitel nicht schon an Mauerbauer gegangen („Ohne Mauer keine Power“), das neue Werk von Wolfgang Kramer und Michael Kiesling wäre ein heißer Anwärter: „Bison – Die Prärie bebt.“ An sich nicht völlig abwegig, erscheint einem der Verweis auf großangelegte Erschütterungen bei diesem Spiel eher zweifelhaft. Hier bebt überhaupt nichts. Es grübelt höchstens.

## Hat da jemand Carcassonne gesagt?

Nach Lektüre der Anleitung schwant dem Rezensenten langweiliges. Plättchen nehmen, Plättchen legen, Gefolgs-

männer draufsetzen. Werten. Woher kenn' ich das bloß? Andererseits: Die Gefolgsleute heißen hier ja Indianer. Immerhin.

Zum Glück bleibt es dabei nicht, die Ähnlichkeiten zu Klaus-Jürgen Wredes Plättchenlege-Mega-hit sind eher äußerlich. In Bison führen die Spieler Indianerstämme an und sind bestrebt, für sich die größten Tiervorkommen zu beanspruchen. Dazu wird eine Landschaft stückweise aufgebaut und darin Indianer, Zelte und Kanus verteilt.

Am Ende jeder Runde kommt es zur Zwischenwertung und die Spieler erhalten erbeutete Bisons, Truthähne und Fische auf ihr Konto gutgeschrieben.

Pro Runde zieht jeder Spieler ein Gebietsplättchen, dann führen alle abwechselnd vier verschiedene Aktionen aus, darunter das Ablegen des Gebietsplättchens.

Der deutlichste Unterschied zu Carcassonne besteht in der Freiheit, die Plättchen nahezu beliebig anzulegen. Auf jedem Plättchen sind Berg, Fluß und Prärie in veränderlichen Anteilen abgebildet, mit ebenfalls wechselnder Zahl an Tieren.

Wer ein Plättchen anlegt, ist nicht gezwungen, abgebildete Landschaften fortzuführen. Vielmehr muss lediglich die geometrische Form beim Anlegen beachtet werden.

Auf dem Plättchen werden dann noch Indianer platziert, dann ist der nächste Spieler an der Reihe. Die Aktionen, die ansonsten zur Verfügung stehen, umfassen die Bewegung von Indianern sowie das Bauen von Zelten und Kanus. Letztere sind für die Bestimmung der Mehrheiten wichtig – Ein Zelt zählt mehr als jeder Indianer. Im Fluss gilt nämlich für Kanus.

Wer keine Zelte, Kanus oder Indianer mehr im Vorrat hat, kann auf dem Markt für immense Summen (bezahlt wird mit Tieren) Nachschub kaufen.

Haben alle Spieler vier Aktionen durchgeführt, erfolgt eine Zwischenwertung. Für jedes zusammenhängende Gebiet wird der Mehrheitseigner bestimmt. Er erhält alle im Gebiet abgebildeten Tiere auf seiner Zählleiste gutgeschrieben. Zweit-, Dritt- und Viertplatzierte erhalten Teile der Herde.

## Eher Plätschern denn Beben

So vergehen die ersten Runden, ohne dass man so recht ahnt, wohin es geht. Man setzt

Indianer aufs Brett, zieht ein wenig hin und her, um an lukrativen Tiervorkommen der Mitspieler zu partizipieren und erhält am Ende jeder Runde Tiere gutgeschrieben. Allein die letzte Runde ist anders als der Rest. Sind alle Plättchen gespielt, geht's an die Endwertung. Und hierfür wird zuerst der Tierbe-

schenwertung eingefahrenen Tiere wollen umgehend wieder investiert sein in neue, größere Zelte und Kanus. Denn nur damit kann man sich langfristig Mehrheiten sichern



stand eines jeden Spielers auf Null reduziert und dann ausgezählt, wer denn wo die meisten Tiere besitzt. Das ist hart und macht deutlich, dass Sparen keine gute Idee ist in der Welt von Bison. Die in jeder Zwi-

gerlich. Die Anleitung gibt sich Mühe, möglichst detailliert zu sein, wirkt dabei jedoch manchmal etwas langatmig. Aber besser so als kurz, knackig und lückenhaft. Das Spiel

## Fazit

*Bison ist sicherlich kein schlechtes Spiel. Begeisterung vermag es allerdings auch nicht zu erzeugen. Man nehme eine Prise Carcassonne, mische dazu einen Schuss Tikal (übrigens ebenfalls vom Autoren-duo Kramer/Kiesling), und fertig ist Bison. Nichts, was man braucht, aber auch nichts, was man unbedingt haben will. Es tut aber auch nicht weh.*

– Und vor der großen Endwertung ist man idealerweise blank.

Bison erschließt sich zögerlich.

selbst will in der ersten Partie nicht unbedingt einleuchten, zu sehr sind die meisten Spieler damit beschäftigt, Carcassonne-ähnliche zusammenhängende Gebilde zu bauen und Gefolgsmänner in Gebieten zu horten. Da die Zwischenwertungen stets Tiere zu den noch auf dem „Konto“ befindlichen dazu einbringen, ist es schwierig, die eigene Position und die der Mitspieler einzuschätzen. Mit fortschreitender Spielerfahrung gewinnt die Anfangsphase zwar etwas an Reiz, doch dauert das Spiel für die Spannung, die sich eigentlich erst in der Schlussphase ergibt, eindeutig zu lange. Die Spielgrafik ist dazu noch relativ unübersichtlich, Marker für Kanus und Zelte recht klein. Der Wiederspielreiz war in unseren Runden daher gering, was für ein Spiel, das sich erst nach mehrmaligem Spielen erschließt, keine gute Ausgangsbasis ist.

### Wertung:

Gesamtwertung: geht so

Einstiegshürde: **mittel**

Preis/Leistungs-Verhältnis: mittel

Vergleichbar: Carcassonne, Tikal, Mykerinos



## Emira – Welcher Scheich betört sie?

Autoren: Liesbeth Vanzier und Paul Van Hove

Verlag: Phalanx Games

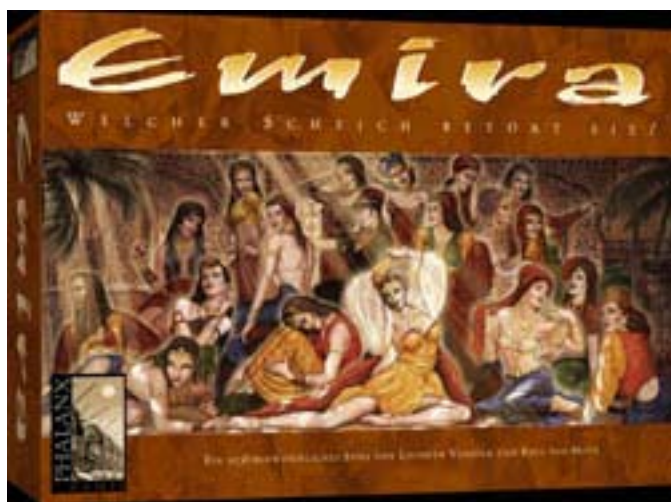
Spieler: 3 bis 5

Alter: ab 12 Jahre

Spielzeit: ca. 90 bis 120 Minuten

Preis: ca. 30 Euro

Erscheinungsjahr: 2006



Wilde Orgien, rauschende Feste, Reichtum, Völlerei, immer willige Frauen, ausschweifende Lebensart. So mag es im Harem zugegangen sein. Oder besser, so mag es in der Phantasie gewesen sein der Männer, die entsprechende Geschichten aus Tausend und Einer Nacht niedergeschrieben haben. Die harte Spielerealität sieht anders aus. Vor die Vielweiberei im Harem haben die Autoren den Willen der zu betörenden Damen gestellt. Wie gut, dass sich gleich auf der ersten Seite des Regelheftes die Warnung findet, bitte bitte das Spiel nicht „bierernst“ zu

nehmen. Nicht dass wenig gefestigte Spieler durch „Emira“ verführt werden, ihren eigenen Harem zu gründen.

### Die Dame ist der Herr im Haus

So schön die Aufmachung, so schwer durchdringbar das Spielprinzip. Bei „Emira“ geht es darum, die am Anfang einer Partie verteilten Zielkarten zu erfüllen. Die Aufgabe besteht dabei immer darin, bestimmte Anzahlen

an Haremsdamen mit unterschiedlichen Eigenschaften zu sammeln. Wer die Aufgabe als erster erfüllt hat, gewinnt. Vor die Gunst der Frauen haben die Götter jedoch die Attraktivität des Werbens gesetzt. Die jeweils gerade im Angebot befindliche Dame gibt vor, was sie von ihrem Traumprinzen erwartet. Seien es profane Dinge wie

Geld oder auch Ausstrahlung, Status oder ein prunkvoller Palast. Geld kommt insbesondere durch Getreidefelder rein, die jeder Spieler besitzt. Zentrales Element ist der Basar. Hier werden Aktionen versteigert, die wiederum Einfluss auf die entsprechenden Eigenschaften des Spielers haben. Ereigniskarten bringen zusätzliche Manipulationsmöglichkeiten. Und schließlich sind auch die Damen, selbst wenn sie in den Harem einziehen, nicht nur ein Quell der Freude. In der Regel kosten sie Geld. Und wenn man dann auch noch auf ein Luxusgeschöpf wie Xenia trifft, kann es teuer werden.

### Der Preis ist heiß

Insbesondere zu hemmungsloses Einsammeln der Haremsdamen kann zur schnellen Geldknappheit führen. Aber auch die Versteigerungen können einen ruinieren. Kostet doch nicht nur das Bieten, sondern dann

auch die gewählte Aktion einen entsprechenden Betrag. Hier sollte man gehörig aufpassen, dass noch genügend Bares im Säckel ist, um



in der nächsten Runde die Damen noch bezahlen zu können. Denn sonst gibt es „Unruhe“ und eine Frau verlässt einen. Dumm, wenn das gerade die war, die man zum Sieg später benötigt.



## Fazit

*„Emira“ lässt den Rezensenten ratlos zurück. Die Aufmachung ist schön, die Geschichte um die Haremsdamen stimmungsvoll umgesetzt. Man merkt dem Spiel an, dass die Autoren bemüht waren, möglichst viel von den Klischees aus Tausend und Einer Nacht aufzunehmen. Selbst Kamele dürfen nicht fehlen. Leider ist damit das Spiel auch kompliziert geworden. Gerade die erste Partie braucht einige Zeit, bis alle die Spielmechanismen verstanden haben. Knapp eine Stunde sollte man zum Erarbeiten der Regeln und Ausprobieren einplanen. Aber auch dann stellt sich erst nach und nach ein Gefühl dafür ein, welche Aktionen wann sinnvoll sein können. Hinzu kommt, dass gerade in Vollbesetzung immer wieder längere Wartezeiten entstehen. Wer eine Aktion ersteigert hat, muss tatenlos zusehen, wie die restlichen Spieler ebenfalls einer nach dem anderen neue Versteigerungen durchlaufen. Zwischenwerfungen fehlen ganz, so dass abgeschlagene Spieler kaum eine Chance haben, wieder aufzuholen. Was bleibt, ist ein Spiel, das durch seine Aufmachung punktet und erst nach und nach seine spielerischen Reize preis gibt. Wer das mag, kann mit „Emira“ einige nette Stunden verleben. Es ist eben kein Spiel für eine Nacht.*

### Wertung:

Gesamtwertung: ordentlich

Einstiegshürde: **hoch**

Preis/Leistungs-Verhältnis: gut

Vergleichbare Spiele: Raja (besser)



## Blokus Trigon

Autor: Bernhard Tavitian

Verlag: Winning Moves

Spieler: 2 bis 4

Alter: ab 7 Jahre

Spieldauer: ca. 20 bis 30 Minuten

Preis: ca. 25 Euro

Erscheinungsjahr: 2006

Es gibt Spiele, bei denen steckt der Autor seine ganze Energie in die stimmungsvolle Umsetzung eines Themas. Und es gibt Spiele, die sind einfach nur Spiel. Blokus Trigon gehört eindeutig der zweiten Gruppe an.

### Auf die Spitze getrieben

Wer die Vorgänger Blokus oder Blokus Duo kennt, fühlt sich gleich zu Hause. Die Regeln sind so einfach wie fordernd. Jeder Spieler hat verschieden geformte und unterschiedlich große Spielsteine einer Farbe. Im Gegensatz zu den Vorgängern bestehen sie jedoch nicht mehr aus zusammenhängenden kleinen Quadraten, sondern aus Dreiecken. Abwechselnd werden diese an bestehende eigene Steine angelegt. Dabei dürfen sie sich nur mit ihren Spitzen, nicht jedoch mit den Kanten berühren. Die Kanten

gegnerischer Steine dürfen dabei durchaus berührt werden. Das Spiel endet, wenn keiner mehr Steine anlegen kann. Wer die meisten seiner Steine auf dem Spielfeld untergebracht hat, gewinnt.

men. Dies wird noch fordernder, spielt man mit der in der Anleitung beschriebenen Zusatzregel. Hiernach dürfen die Steine nur noch Spitze an Spitze angelegt werden. Die Kanten gegnerischer Steine sind somit auch

Tabu, wodurch die Möglichkeiten zum Anlegen rapide abnehmen. Gegner können jedoch schneller in die Enge getrieben werden.

Das Spiel zu Dritt läuft kaum verändert zum Grundspiel ab. Einzig das Spielfeld wird leicht verkleinert. Spielen nur zwei Personen, so übernimmt jede Partei zwei Farben.



### Spitz pass auf

Jeder Spieler sollte beim Legen der Steine darauf bedacht sein, sich selber zwar so viele weitere Anlegemöglichkeiten wie möglich zu belassen, den Gegnern jedoch Freiräume zu neh-

## Fazit

*Blokus Trigon gehört zu den besseren abstrakten Spielen. Glücksfaktoren gibt es keine. Wer verliert, hat 100% selber schuld. Dank der Zusatzregel bieten sich sogar mehr taktische Möglichkeiten, gezielt Gegner mit wenigen Steinen außer Gefecht zu setzen. Die kurze Spielzeit und die simplen Regeln tun das ihrige dazu, dass Blokus Trigon, wie auch schon die Vorgänger, gerne immer mal wieder gespielt wird. Gerne auch mehrfach. Dabei funktioniert es im Gegensatz zum Ur-Blokus nicht nur mit vier Spielern, sondern gerade auch mit nur dreien. Wer zu zweit Steine legen möchte, sei besser auf Blokus Duo verwiesen. Die Variante, dass jeder zwei Farben zieht, wirkt eher aufgesetzt und verwirrt beim Spiel mehr, als dass es den Spaß fördert.*

### Wertung:

Gesamtwertung: empfehlenswert

Einstiegshürde: **niedrig (in drei Minuten erfasst)**

Preis/Leistungs-Verhältnis: mittel

Vergleichbare Spiele: Blokus, Blokus Duo, Schach, Mühle



## Linja

Autor: Steffen Mühlhäuser

Verlag: Steffen-Spiele

Spielerzahl: 2

Alter: ab 8 Jahre

Erscheinungsjahr: 2003

Preis: ca. 15,- Euro

Ein Karton von der Größe eines klassischen Mikado-Spiels verheißt nichts gutes. Ein Verlag, der sein Spiel liebt, steckt es schließlich (zusammen mit ganz viel Luft) in einen Riesenkarton. Denkste. Der Eigenverlag von Steffen Mühlhäuser beweist, dass hervorragende Spiele ohne viel Schnickschnack auskommen – und dabei auch noch super aussehen können.

### U n g e w ö h n - liches Material

Man nehme 24  
Spielsteine in den

Farben schwarz und rot und 7 Bambusstäbe. Mehr nicht. Die Bambusstäbe werden hintereinander zwischen den beiden Spielern ausgelegt, dazwischen kommt je ein Stein jeder Farbe. Der Rest der Steine hinter die jeweilige Grundlinie.

Der Aufbau von Linja wirkt spartanisch. Gleichzeitig strahlt das Spiel vor allem durch die Bambusstäbe eine erhabene

Eleganz aus, wie es nur wenige moderne Spiele vermögen. Für ein abstraktes Strategiespiel kein schlechter Anfang, wenn das Material selbst zum Spielen einlädt.

### Zug und Folgezug

Es geht bei Linja darum, möglichst viele eigene Steine auf die andere Seite des Spielfeldes zu bringen. Wer an der Reihe ist,

Steinen, so darf man im zweiten Zug einen beliebigen Stein fünf Schritte nach vorn ziehen. Da zur Ermittlung der Schrittzahl immer eigene und gegnerische Steine gezählt werden, hat jeder Zug unmittelbare Auswirkungen auf die Bewegungsmöglichkeiten des Gegners. Stets muss man deshalb darauf achten, dem Gegner nicht in die Hände zu spielen und trotzdem den für die eigene Farbe besten Zug zu finden.

### Backgammon ohne Ballast

Die eigenen Steine nach Hause bringen, Bewegungen des Gegners beeinflussen, irgendwie klingt das ein wenig nach Backgammon. Und tatsächlich ist



führt immer zwei Züge in Folge aus: Zuerst zieht man einen beliebigen eigenen Stein eine Reihe weiter vor. Die Anzahl der Steine in der Zielreihe gibt die Schrittzahl für den zweiten Zug vor. In diesem darf nun wieder ein beliebiger eigener Stein um die eben ermittelte Schrittzahl vorwärts bewegt werden. Landet man also mit dem ersten Zug in einer Reihe mit fünf

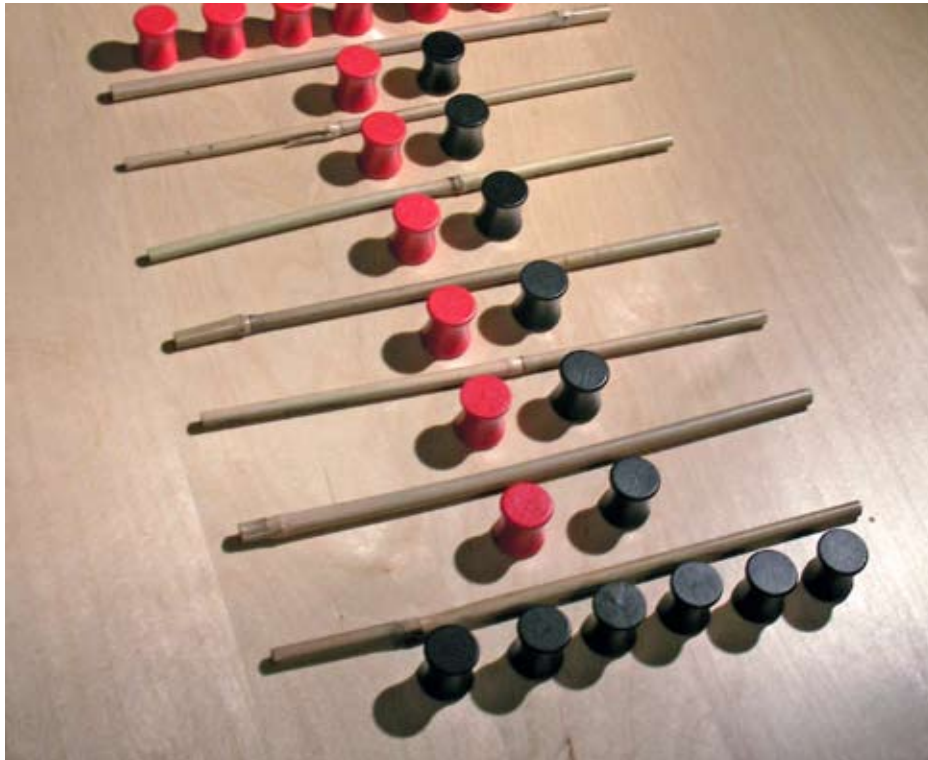
das Spielgefühl ähnlich, auch wenn es bei Linja keine Würfel gibt. Hier entscheidet allein der eigene Zug darüber, welche Ausgangsbasis der Gegner in der nächsten Runde vorfindet. Kann man beim Backgammon gerade mal ein Feld blockieren, bietet Linja wesentlich mehr Möglichkeiten der Einflussnahme auf den Gegner. Vor allem im fortgeschrittenen Spiel lässt

sich die Zugweite des Gegners sich durch geschickte Züge bisweilen massiv einschränken.

Der Einstieg in Linja gestaltet sich federleicht. Die sehr kurze Regel und die flinke Spieldauer laden zum schnellen Loslegen und nicht so schnell wieder Aufhören ein.

## Fazit

*Linja fasziniert vom ersten Moment an. Gilt die Aufmerksamkeit zu Anfang noch dem Spielmaterial, so erahnt man recht bald die erstaunliche Spieltiefe, die Steffen Mühlhäuser in der kurzen Regel verbirgt. Trotzdem lässt sich Linja auf sehr verschiedene Arten spielen. Als lockeres Spiel zwischendurch ist es ebenso geeignet wie als knallhartes Grübelspiel bei tickender Schachuhr. Zusammen mit dem schönen Spielmaterial wird daraus eine kleine Perle im Spielregal.*



### Wertung:

Gesamtwertung: sehr empfehlenswert

Einsichtshürde: **niedrig**

Preis/Leistungs-Verhältnis: okay

Vergleichbare Spiele: -



## Millionen von Schwalben

Autor: Urs Hostettler  
 Verlag: Fata Morgana  
 Spielerzahl: 3 bis 6  
 Alter: ab 10 Jahre  
 Preis: ca. 25 Euro  
 Erscheinungsjahr: 2006



### Ein Fußballbrettspiel – welche originelle Idee?

Dass 2005 das Jahr der Suddoku-Spiele sein würde, war überraschend. Dass 2006 die Fußballspiele dominieren würde, war vorhersehbar. Wie schade nur, dass sich eine so auf Kampfkraft, Schnelligkeit und Geschicklichkeit ausgelegte Sportart wie Fußball so gar nicht als Brettspiel eignet. Bezeichnend, dass die Betitelung eines Fußballspiels als „Rasenschach“ eine der übelsten Ab-

strafungen für ein ganz und gar unansehnliches Spiel ist, das sich einzig als Trainerlehrvideo eignet.

Urs Hostettler hat sich dennoch daran gemacht, das Spiel um das runde Leder in die eckige Schachtel zu pressen. Und, soweit sei schon etwas verraten, das ist ihm sogar ganz ordentlich gelungen. Dies liegt vor allem an einem: Millionen von Schwalben nimmt das Kicken nicht ganz so ernst, wie es tausende von Funktionären gerne hätten. Man kann sogar dann als Sieger vom Platz gehen, wenn die eigenen Mannschaften den Grottenkick perfektioniert haben.

### Hoyzer...Hoyzer...Hoyzer...

Wie bei jeder guten WM, steht vor dem Anpfiff die Verteilung der Mannschaften und die Auslosung der Gruppen. Je nach Spielerzahl ist jeder für mehrere Länder verantwortlich, die unterschiedliche Stärken und Schwächen haben.

Den Grundstein zu Sieg oder Niederlage legt jeder Spieler jedoch schon, bevor der erste virtuelle Ball rollt. Dann wird gewettet, welche Mannschaft die Gruppenphase übersteht und welche es sogar ins Finale und zum Gewinn des Cups schafft.

Die hier winkenden Wettgewinne sind deutlich höher, als die Prämien für das Weiterkommen bei der Meisterschaft. So ist es eine mögliche Strategie, auch auf gegnerische Mannschaften zu setzen und diese durch taktische Niederlagen weiterzubringen.

Danach geht es in die Gruppenphase. 24 Spiele gilt es hier abzuleisten. Angriffskarten und Defensivkarten können wechselseitig gelegt werden. Von „hundertprozentigen“ Chancen bis zum bösen Foul und der Abseitsfalle ist alles dabei. Doch stets entscheidet zusätzlich der Würfel, ob ein Foul auch greift oder ein Torschuss gelingt. Und schließlich muss noch die Torwartkarte überwunden werden. Aber erst der Schiedsrichter bringt die richtige Würze ins Spiel. Er kann bei knappen Entscheidungen nach eigenem Gutdünken eine Mannschaft bevor- oder benachteiligen. Gerade bei Schwalben und Fouls an der Strafraumgrenze schlägt die Stunde des Schiris und weckt den Hoyzer in ihm. Er hat sogar das Recht, einmal im Turnier völlig aus der Luft gegriffen einen Elfmeter zu pfeifen. Bestechungsgelder im Vorfeld einer Partie sind ggf. entscheidungslenkend.

Nach der Gruppenphase beginnt der KO-System – inklusive 11-Meter Schießen bei Gleichstand nach Verlängerung. Und

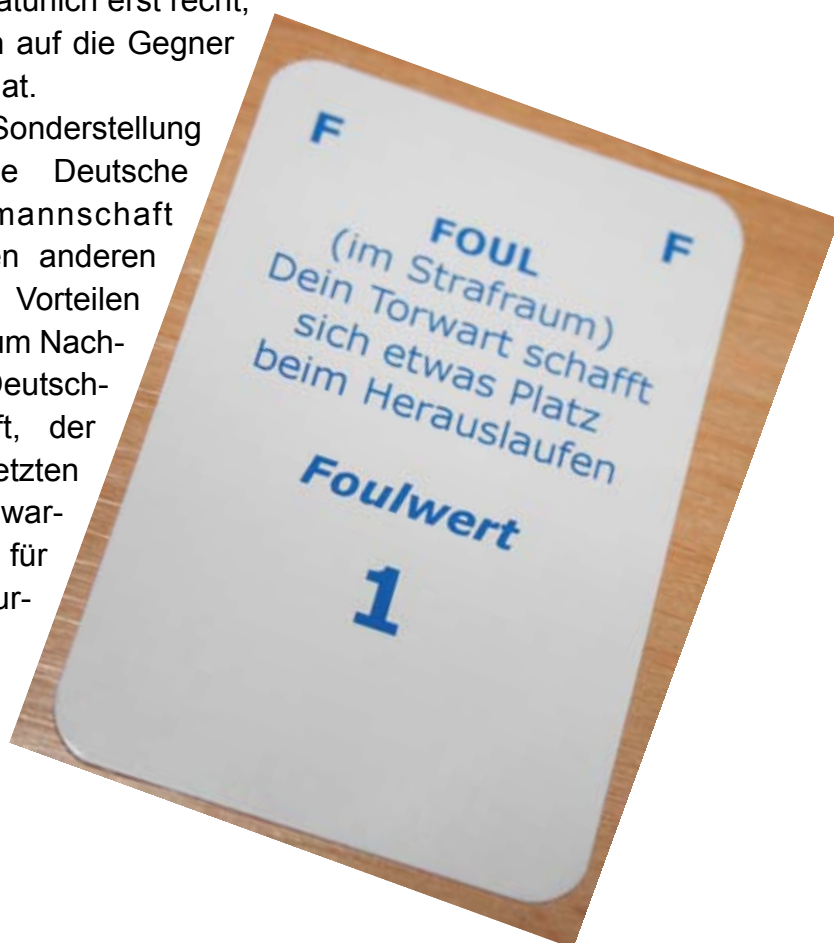
steht der Weltmeister fest, kommt die Abrechnung

### Aber nicht gegen Deutschland...

Wie bei der echten WM gibt es Favoriten und Außenseiter. Dies schlägt sich insbesondere in der Anzahl und Zusammensetzung der Karten wieder. Länder wie Brasilien haben weit mehr Potential als die Schweiz und Elfenbeinküste. Treffen derartige Mannschaften insbesondere im späteren Verlauf des Turniers aufeinander, steht das Ergebnis aber längst nicht fest. Geschicktes Kartenlegen und etwas Würfelglück kann durchaus überraschende Außenseitersiege hervorbringen. Dies gilt erst recht, wenn man den Schiedsrichter auf seine Seite gezogen hat. Wer zu früh zu viele Karten verbraucht, hat vor allem gegen Ende kaum noch Chancen. Daher muss geschickte Mangelverwaltung

betrieben und vielleicht auch einmal eine taktische Niederlage hingenommen werden, um die Mannschaft zu schonen. Dies gilt natürlich erst recht, wenn man auf die Gegner gewettet hat.

Eine Sonderstellung nimmt die Deutsche Nationalmannschaft ein. Neben anderen kleinen Vorteilen gilt, wer zum Nachteil von Deutschland pfeift, der war zum letzten Mal im schwarzen Dress für dieses Turnier.



## Fazit

„Millionen von Schwalben“ ist sicherlich vor allem etwas für Fußballfans, die gerne jede Partie einer Meisterschaft auskosten. Schon das Spiel mit 16 Teams nimmt mehrere Stunden in Anspruch. Dadurch, dass man auch auf generische Mannschaften wetten kann und erst recht durch den Wechsel der Schiedsrichterrolle muss die Zeit zwischen den eigenen Partien nicht langweilig werden. Bei den Spielen kommt tatsächlich so etwas wie Fußballfieber auf. Die einzelnen Karten können sehr interessante Konstellationen hervorbringen. Was jedoch in den ersten ein bis zwei Stunden Spaß macht, wird zum Ende hin etwas zäh. Jedoch sind dann Spiele meist kürzer, da weniger Karten im Spiel sind.

Da die Würfelbedeutungen zunächst etwas verwirrend sind, sollte man 30 bis 45 Minuten zum Erarbeiten des Spiels einplanen. Sind die Mechanismen jedoch einmal erkannt, geht der Rest flott von der Hand.

„Millionen von Schwalben“ ist eine der stimmungsvollsten und witzigsten Gesellschaftsspielumsetzungen des Themas Fußball. Trotz (oder vielleicht auch gerade wegen) der vielen ironischen Untertöne ist es jedoch nur etwas für Fußballfans.



### Wertung:

Gesamtwertung: empfehlenswert (für Fußballfans) (Andere: geht so)

Einstiegshürde: **mittel (in dreißig Minuten erfasst)**

Preis/Leistungs-Verhältnis: mittel



Vergleichbare Spiele: Fußball-Ligretto, Die wilden Fußballkerle Kartenspiel

## Megastar

Autor: Friedemann Friesen

Verlag: Amigo

Spieler: 2 bis 5

Alter: ab 10 Jahre

Spieldauer: ca. 30 bis 45 Minuten

Preis: ca. 6,30 Euro

Erscheinungsjahr: 2006

tierten Spielesammlungen mit Anspruch. Seine Spiele sind irgendwie anders. Und Megastars ist tatsächlich anders als viele Friedemann Friesen Spiele: es will einfach keinen Spaß machen.

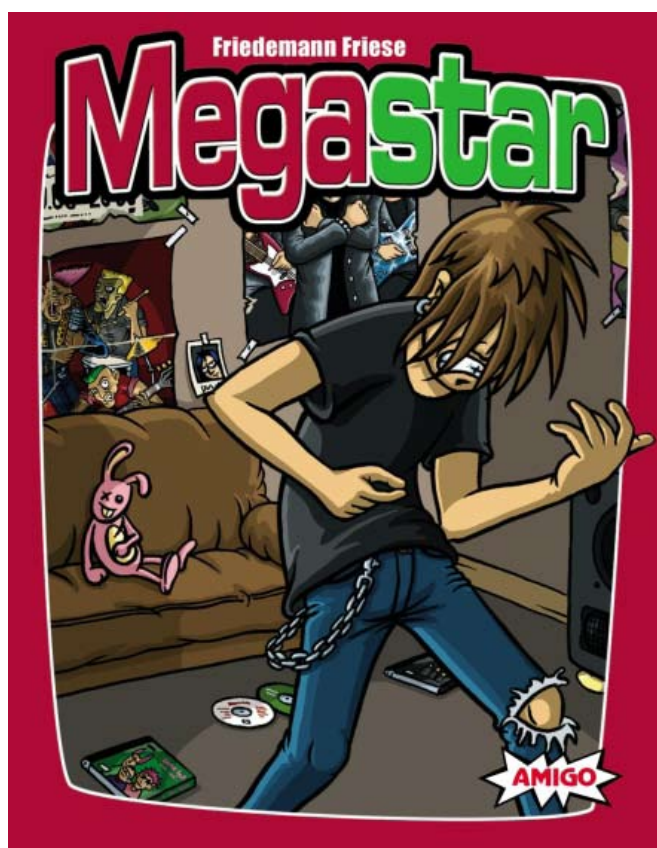
### Wer ganz oben ist, fällt tief

Die Idee von Megastars ist noch ganz pfiffig. Gilt es, favorisierte Bands in der Hitparade am Ende des Spiels möglichst weit nach oben zu bringen. Dazu sammelt der Spieler entsprechende Karten und darf pro Runde durch Ablegen einer selbigen die darauf abgebildeten Musiker für einen Aufstieg vormerken. Die Hit-

behalten hat, in der Parade stehen, um so mehr Punkte gibt es.

### Die Kraft der zwei Phasen

Es ist am Anfang kaum möglich, auch nur ansatzweise die Kontrolle über die Positionierung einzelner Bands zu behalten. Je mehr Spieler dabei sind, um so zufälliger wirkt der Eintritt einer Wertung und die damit einher gehende Umstellung der Hitparade. Durch die Spielmechanismen können insbesondere Bands, die gerade noch die Nummer 1 waren, ganz schnell nach unten durchgereicht werden – ohne dass wirkungsvoll von einem Spieler etwas hiergegen getan werden könnte. Somit bietet es sich an, sich zwei Drittel der Partie auf das Sammeln bestimmter Karten zu konzentrieren. Erst wenn die Restkarten zur Neige gehen und die Endwertung näher rückt, scheint es sinnvoll, sich der Hitparade zu widmen und deren Manipulation in Angriff zu nehmen.



Manchmal sind die Voraussetzungen denkbar günstig. Amigo gehört zu den renommiertesten Spieleverlagen und Friedemann Friesen ist die Ikone der Independent-Hörer und Arte Themenabendgucker unter den Gesellschaftsspielern. Meilensteine wie Funkenschlag und Fiese Freunde Fette Feten findet man nicht bei Karstadt, wohl aber in vielen gut sor-

parade wird entsprechend der abgelegten Karten bei den zahlreichen Wertungen neu zusammengestellt. Voraussetzung ist, dass einem der sieben Musiker drei Karten zum Aufstieg von den Spielern zugedacht wurden. Sind alle Karten entsprechend ins Spiel gelangt, kommt die große Endwertung. Je weiter oben schließlich die Bands, deren Karten man auf der Hand

## Fazit

*Ich wollte dieses Spiel mögen, so wie ich die anderen Friedemann Friese Spiele mochte. Wirklich. Aber bei Megastars will einfach kein Spielspaß aufkommen. Die Grundidee mag noch ganz nett sein und auch die grafische Gestaltung der Karten ist wieder gelungen (Stichwort: „Abi 06“). Doch die meiste Zeit lässt man das Spiel über sich ergehen, ohne das Gefühl zu haben, wirklich etwas Sinnvolles für die Endwertung machen zu können. Zu willkürlich wirken die regelmäßigen Umstellungen der Hitparade. Wenn es dann zum Ende hin etwas übersichtlicher wird, so bleibt kaum noch Zeit, wirkungsvoll einzugreifen. Für eine Spielzeit von 30 bis 45 Minuten fehlen Zwischenstationen, die einem das Gefühl vermitteln, etwas zu erreichen und die Motivation hochhalten. Selbst kurze Spiele werden so zur Tortur. Auch wenn die Regeln auf eine Seite passen, gelegenheitsspielertauglich ist es damit noch lange nicht. Vielleicht mögen sich bei Einigen nach zahlreichen Partien Strategien heraus kristallisieren, die Ordnung ins Kartenziehen und -legen bringen. Für diesen erleuchteten Kreis mag Megastars eine Bereicherung sein. Normalspieler sollten die Finger davon lassen.*



### Wertung:

Gesamtwertung: Für Fans

Einstiegshürde: **mittel**

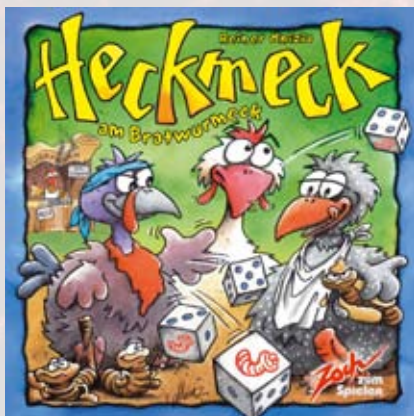
Preis/Leistungs-Verhältnis: gut

Vergleichbare Spiele: nicht bekannt



## Heckmeck am Bratwurmeck

Autor: Reiner Kinzia  
 Verlag: Zoch GmbH  
 Spieler: 2-7  
 Alter: ab 8 Jahre  
 Erscheinungsjahr: 2005  
 Preis: ca. 10 Euro



Man kann es sich so vorstellen: Mathematiker Kinzia fühlte sich eines Tages vom Kniffel-Spielen mit den Kindern unterfordert. Außerdem fehlten immer die Zettel und Kugelschreiber. Etwas Blättern im Stochastikbuch, ein paar Steine aus TaYü (das eh gerade - völlig zu unrecht - überall verramscht wurde), schon war sein Kniffel V2.0 fertig. Doch mit einem reinen Würfelspiel wird man heute nichts, sagten da wohl die Herren von Zoch. Da denken wir uns jetzt eine schön schräge Geschichte rund um Bratwürmer zu aus und drucken einfach an Stelle der Sechs einen roten Wurm auf die Würfel.

Herausgekommen ist Heckmeck am Bratwurmeck.

### Wurm

Im Gegensatz zum bekannten Kniffel / Yatzee wählt der Spieler bei Heckmeck am Bratwurmeck nach jedem Wurf aufs Neue, welche Augenzahl er sammelt. Das geht so: Der Spieler würfelt, sucht sich eine Zahl aus dem Wurf aus und legt alle Würfel davon zur Seite. Die Restlichen werden neu geworfen. Nun dürfen nur noch Werte herausgesucht werden, die nicht schon vorher gewählt wurden. Das geht so lange, bis man entweder freiwillig aufhört, alle Würfel entnommen wurden oder ein Fehlwurf erfolgt. Das ist z.B. der Fall, wenn nur noch Augenzahlen fallen, die schon in dieser Runde vom Spieler ausgewählt wurden. Je nach so ersammelter Gesamtzahl an Würfelaugen kann man sich dann mehr oder minder wertvolle Wurmsteine aus der Auslage oder sogar vom Gegner nehmen. Bei Fehlwürfen geht man nicht nur leer aus, sondern

muss gegebenenfalls, sogar einen Stein wieder zurücklegen. Wurden alle Wurmsteine so verteilt, gewinnt, wer hierauf die meisten Würmer zählt.

### Ohne Wurm nichts los

Ein paar Finessen heben Heckmeck am Bratwurmeck von anderen reinen Würfelspielen ab. Je nach Risikobereitschaft kann der Spieler nach jedem Wurf neu entscheiden, welche Sammelstrategie er verfolgen möchte. Will man möglichst hoch pokern und deshalb nur eine einzelne Eins entnehmen, um im nächsten Wurf mehr Würfel zur Verfügung zu haben? Oder geht man auf Nummer sicher und wählt den einsamen Wurm. Der darf stets in einer gültigen Würfelsammlung nicht fehlen. Und wer auf Konfrontation aus ist, spekuliert auf das Abnehmen von Steinen beim Gegner durch genaues Erreichen von deren Werten.



Würfeln bis zum letzten

## Fazit

*Heckmeck am Bratwurmeck ist kein Spiel für Strategen. Es überrascht bei einem Würfelspiel wenig, dass hier das Glücksmoment die Oberhand hat. Dennoch hat man bei jedem Wurf aufs Neue die Möglichkeit, sein Vorgehen ein wenig zu variieren. Hinzu kommt eine nicht zu verachtende Interaktionsmöglichkeit des Stehlens fremder Wurmsteine. Das Spiel macht schon mit zwei Personen Spaß. Je mehr Spieler es werden, um so mehr Möglichkeiten des Wegnehmens von fremden Steinen entstehen zwar. Jedoch vergrößern sich auch die Wartezeiten, bis man wieder aktiv ins Geschehen eingreifen kann.*

*Heckmeck ist innerhalb von 5 Minuten erlernt und irgendwie genau so, wie seine Verpackung: quadratisch, praktisch, gut.*



### Wertung:

Gesamtwertung: empfehlenswert

Einstiegshürde: **niedrig**

Preis/Leistungs-Verhältnis: gut

Vergleichbare Spiele: Kniffel (schlechter), Yatzee (schlechter),  
Meiern (hochprozentiger)



## Kakerlakenpoker

Autor: Jacques Zeimet

Verlag: Drei Magier Spiele

Spieler: 2 bis 6

Alter: Ab 8 Jahre

Spieldauer: ca. 15 bis 30 Minuten

Preis: ca. 8 Euro

Erscheinungsjahr: 2005

verschiedensten Ungeziefer - von der Spinne bis zum Skorpion - werden sämtlichst an die Spieler verteilt. Wer am Zug ist, schiebt verdeckt eine Karte zu einem beliebigen Mitspieler rüber. Dabei verkündet er frank und frei, welches Tier hier aufgebildet sein soll. Der Mitspieler

muss nun entscheiden, ob die Aussage wahr ist oder nicht. Tippt er falsch, muss er die Karte vor sich ablegen. Andernfalls bekommt sie der Ausgangsspieler. Alternativ kann die Karte auch einfach angeschaut und zu einem anderen Spieler rüberschoben werden,

Letzter so die Karte zugescho-ben bekommt, der ist zur Aussage „stimmt“ oder „stimmt nicht“ verpflichtet. Verloren hat, wer als erster auf diese Weise vier Karten einer Sorte gesammelt hat. Alle anderen sind die Gewinner.

### Vier verliert

Einzuschätzen wer blufft, bedarf natürlich neben der Menschenkenntnis vor allem einer Portion Glück. In einigen Situationen, insbesondere wenn es für einen Spieler knapp wird, werden die Einschätzungen oftmals besser. Hinzu kommt, dass es durch stillschweigendes Zusammenwirken der Gruppe gegen einen Spieler möglich ist, ihn zumindest in Bedrängnis zu bringen. Das Weiterschieben ist da die bestimmende Taktik.



Der Verlag „Drei Magier Spiele“ ist bisher vor allem durch familienfreundliche Spiele bekannt geworden. Doch auch wenn der Name Kakerlakenpoker eher die zart Besaiteten nervös werden lässt, so ist hier doch das Ungeziefer nur Mittel zum Zweck. Kakerlaken verkaufen sich wohl besser als Buben, Damen, Könige oder Asse

### Der Stinkwanze auf der Spur

Die Regeln von Kakerlakenpoker sind innerhalb von fünf Minuten verstanden. Die Karten mit den Abbildungen der

um erneut eine entsprechende Aussage zu treffen. Wer als

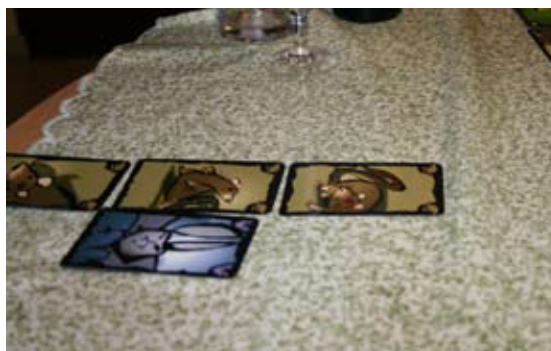


## Fazit HK

*Kakerlakenpoker kann eines der besten Gesellschaftsspiele überhaupt sein... sofern die richtige Gruppe mit Spaß am Bluff zusammen sitzt. Denn gerecht ist es sicherlich nicht und gute Schauspieler sind kaum einzuschätzen. Um so schöner, wenn man ihnen dennoch auf die Schliche kommt. Das Weiterschieben von Karten macht insbesondere in einer größeren Runde Spaß. Am besten funktioniert es in der vollen sechser Auslastung. Dass es nur einen Verliere und ansonsten Gewinner gibt, ist bezeichnend für Kakerlakenpoker. Der Weg ist hier das Ziel. Und dass für einen geringen Preis, wenn auch die Ausstattung mit ausschließlich 64 Karten nicht üppig ist.*

## Fazit CTK

*Jemand gibt mir eine Karte und sagt: „Das ist eine Stinkwanze.“ Ich muss entscheiden, ob er die Wahrheit sagt oder nicht. Das ist Kakerlakenpoker. Mehr nicht. Wenn mir vorher jemand erzählt hätte, ich würde mit so einer simplen Entscheidung länger als dreißig Sekunden Spaß haben, hätte ich ihn ausgelacht. Doch ich bin geläutert. „Wenn er dankt, dass ich denke, dass er sagt, was ich nicht denke, dann ist das eine Fliege. Oder glaubt er, dass ich weiß, dass er denkt, wenn ich sage..“ Derlei Gedanken befallen einen leicht beim Ungezieferschieben. Mit den richtigen Mitspielern ist Kakerlakenpoker ein Riesenspaß. Mit den falschen hingegen Zeitverschwendung. Wer gern blufft, lügt und fabuliert, liegt hier richtig.*



### Wertung:

Gesamtwertung: sehr empfehlenswert

Einstiegshürde: **niedrig**

Preis/Leistungs-Verhältnis: gut

Vergleichbare Spiele: Bluff, Meiern, Hart an der Grenze



## Das verrückte Labyrinth

Autor: Max J. Kobbert

Verlag: Ravensburger

Spieler: 2 bis 4

Alter: ab 7 Jahre

Preis: ca. 25 Euro

Erscheinungsjahr: 1986 (2006)

### Rück mal

Das Spielprinzip ist so einfach wie mitreißend. Karten geben vor, welche Ziele man auf dem Spielbrett als nächstes ansteuern muss. Das Spielbrett besteht aus den Gängen eines

noch, oder gerade deswegen, alle seine Ziele im Labyrinth erreicht hat, gewinnt.

### Verflucht noch einmal

Was einfach klingt, kann schnell zu einer haarigen Angelegenheit werden. Hat man sich endlich das Labyrinth so hingeschoben, dass das ersehnte Ziel zum Greifen nah ist, kommt irgend ein Mitspieler daher und schiebt einem wieder eine Wand dazwischen. Zum Mäusemelken. Zum Glück kann man sich auch revanchieren. Gerade in Runden mit allen vier Spielern kann das über weite Strecken ziemlich verwirrend werden.



Wäre da nicht Heimlich & Co 1986 gewesen, „Das verrückte Labyrinth“ wäre wohl Spiel des Jahres geworden. Im Gegensatz zu vielen anderen Spielen, die damals auf der Auswahlliste waren, wie „Code 777“, „Mala-wi“ oder „Winkeladvokat“ hat es „Das verrückte Labyrinth“ geschafft bis heute ein kleiner Dauerbrenner der Familienspiele zu bleiben. Grund genug für Ravensburger, zum 20 jährigen Jubiläum eine Sonderausgabe herauszubringen.

Labyrinths. Pro Zug kann die eigene Spielfigur einen zusammenhängenden Gang durchlaufen. Das Problem ist, dass am Anfang jedes Zuges ein Labyrinthteil vom Spieler an einem von 12 Stellen hinein geschoben werden muss, was alle Labyrinthteile dieser Reihe um eine Stelle verschiebt. Mit dem am anderen Ende hinausfallenden Teil muss der nächste bei seinem Zug wieder eine Reihe verschieben. Auch Spielsteine können so mit verschoben werden. Wer den-

## Fazit

*Das Spielprinzip von „Das verrückte Labyrinth“ funktioniert noch immer. Durch den einfachen, aber dennoch fordernden Zugmechanismus mit den sich verschiebenden Labyrinthteilen ist es auch nach heutigen Maßstäben ein gutes Spiel. Gerade beim Spiel zu Viert kann jedoch der Frust über verbaute Strecken groß werden. Immerhin kann man sich dafür kurze Zeit später im eigenen Zug revanchieren. Das Spiel zu Zweit und teilweise auch zu Dritt erlaubt mehr taktisches Vorgehen.*

*Das Spielprinzip ist innerhalb von drei Minuten erklärt und verstanden. Auch Kinder dürften hiermit keine Probleme haben. Deshalb „Das verrückte Labyrinth“ als Kinderspiel abzutun, würde ihm allerdings nicht gerecht werden. Schließlich gibt es für die Kleinen eine extra Junior-Ausgabe.*

*Die silbrige Aufmachung in festem Karton dieser Sonderedition tut das Ihrige dazu, dass das Spiel heute so aktuell ist wie damals. Zum Glück ist es nicht verrückt, dass gute Spiele auch ohne Spiel-des-Jahres-Titel 20 Jahre durchhalten können.*

### Wertung:

Gesamtwertung: ordentlich

Einstiegshürde: **niedrig (in drei Minuten erfasst)**

Preis/Leistungs-Verhältnis: okay

Vergleichbare Spiele: Labyrinth der Meister, Das Labyrinth der Ringe, Junior Labyrinth



## Fluch der Karibik 2 – DVD Schatzsuche

Autor: unbekannt

Verlag: Parker

Spieler: 2-4

Alter: ab 8 Jahre

Spieldauer: ca. 60 bis 120 Minuten

Preis: ca. 40 Euro

Erscheinungsjahr: 2006

Fluch der Karibik 2: zum einen das Spielbrett mit den drei Würfeln und bis zu vier schweren Modellschiffchen als Spielfiguren. Und zum anderen der Fernseher mit eingelegter DVD. Das Spielprinzip ist simpel und wird unter dem Menüpunkt „Einführung“ den Spielwilligen

innerhalb von 5 Minuten näher gebracht.

Wer an der Reihe ist, würfelt sich über das Spielbrett. Jedes Feld ist mit einem Zahlencode versehen,

das man über die Fernbedienung eingibt. Danach erfährt man, was sich hinter dem Feld verbirgt. Dies kann vieles sein zwischen einfach nur Wasser, einem geenterten Schiff mit Beute oder gar die Black Perl. In Häfen warten kleinere Spielchen auf den vorbeischiepernden Freibeuter, die in der Regel in der Auswahl eines Schlosses, Schlüssels oder einer Spielkarte gipfeln. Am Ende winken Beutekarten oder Gefängnis und Verbannung. Etwas Interaktion entsteht, wenn

ein Spieler einen in der Nähe befindlichen Gegner angreift. Wer die höhere Zahl würfelt gewinnt und nimmt dem anderen ein paar Beutekarten ab. Diese Karten sind der Schlüssel zum Erfolg. Zu Beginn erfährt man, was alles während des Spiels gesammelt werden muss. Hat man dieses schließlich zusammen und zu einer bestimmten Insel gebracht, dann ist ein Sieger gefunden.

### So ein Zufall

Taktische Raffinessen hält Fluch der Karibik 2 nicht parat. Beinahe alles ist vom Zufall gesteuert. Immerhin einige der Zwischenspielchen in den Häfen bieten etwas Abwechslung. So muss bei einem herumwirbelnde Karten im Auge behalten und bei einem anderen eine kleine Rätselaufgabe gelöst werden. Und Mitspieler, die all zu schnell ihre Beute zusammen haben, können von den anderen zumindest für eine gewisse Zeit noch durch Angriffe und Blockaden in Schach gehalten werden.



Das Spiel zum Film gibt es meist in zwei Varianten: entweder werden klassische Gesellschaftsspiele wie Monopoly, Risiko oder Schach mit der Filmgeschichte angepasster Ausstattung versehen. Oder aber es erscheint neuerdings als so genanntes „DVD Brettspiel“. Fluch der Karibik 2 – DVD Schatzsuche gehört wenig überraschend zur zweiten Kategorie.

### Sei das Glück mit Dir

Zwei zentrale Elemente prägen

## Fazit

*Fluch der Karibik 2 ist praktisch ein reines Glücksspiel. Ob und welche Beutestücke man einsteckt oder auch verliert ist dem Zufall überlassen. Allerdings kann auch Fluch der Karibik 2 eine gewisse Zeit lang Spaß machen. Insbesondere in der ersten Partie überwiegt die Neugierde, was denn so alles passieren kann und welche Spielchen in den Häfen auf einen warten. Dabei vergisst man auch, dass Ereigniskarten ohne DVD-Unterstützung ähnliche Dienste geleistet hätten. Die Ausstattung trägt zunächst zur Atmosphäre bei. Sowohl der Spielplan in Form einer Stoffkarte als auch die massiven Spielsteine und die Aufmachung der DVD ziehen einen zunächst in ihren Bann. Leider wiederholen sich die Elemente nach einer gewissen Zeit, so dass der Reiz des Neuen spätestens bei der zweiten Partie verfliegt. Das immer wieder notwendige Auswählen des Codes der Spielfelder strapaziert dabei zusätzlich die Nerven. Und wer Szenen aus den Filmen auf der DVD erwartet, wird enttäuscht. Mehr als Standbilder gibt es nicht zu sehen.*

*Durch den einfachen Zugang ohne langes Erklären und Regelhefte wälzen ist Fluch der Karibik 2 für die richtige Gruppe und vor allem für Kinder durchaus eine gewisse Zeit lang Spaßig. Auch ein reines Glücksspiel kann mal ganz erholsam sein, erst recht, wenn es den Spielern vor allem um die Geselligkeit geht. 40,- Euro ist hierfür jedoch ein stolzer Preis.*



### Wertung:

Gesamtwertung: ordentlich

Einstiegshürde: **niedrig (in fünf Minuten erfasst)**

Preis/Leistungs-Verhältnis: niedrig

Vergleichbare Spiele: Scene It, Scene It Harry Potter



## KRIMItotal - Jenseits der Schönheit

Verlag: JMcreative

Autor: Jörg Meissner

Personen: 8 oder 9

Ab 16 Jahre

Erscheinungsjahr: 2006

Preis: ca. 19 Euro

Erhältlich bei [www.krimital.de](http://www.krimital.de)



Dr. Kevin Schwarz hat ein Problem. Er ist tot. Umgebracht von einem Freund, Mitarbeiter oder auch Verwandten. Man weiß es nicht so ganz genau. Die Umstände des Todes sind zunächst völlig unbekannt. Wie gut, dass zumindest das Abendessen noch schmeckt.

### Schönheit ist vergänglich

Nach „Der Duft des Mordes“ (Rezension in Gelegenheitspieler Nr. 5), „Im Schatten der Premiere“ und „Die zweifelhafte Welt der Märchen“ ist nunmehr

mit „Jenseits der Schönheit“ der vierte Fall der Krimispielserei herausgekommen, die unter dem Label KRIMItotal bei JMcreative erscheint.

Die Regeln sind jeweils sehr ähnlich. Mindestens acht, höchstens neun Spieler bekommen rechtzeitig vor dem Krimiabend vom Gastgeber einen Umschlag übersandt, der ihre Rolle für den Abend beschreibt. Hierin enthalten sind auch Ideen für Verkleidungen, um die Mördersuche so authentisch wie möglich zu gestalten. Von der Politikerin Eva-Maria Wolf-Hagemeier bis zum Partylöwen Anton König bieten die Rollen wieder viele Entfaltungsmöglichkeiten der Mitspieler auch über die Rollenbeschreibung hinaus. Die Persönlichkeiten polarisieren, was auch gewollt ist. Einzig die Rolle des Karl A. Fischer als Inspektor ist optional und kann z.B. bei überraschendem Ausfall eines der Gäste weggelassen werden.

Nach einer ersten Vorstellungsrunde werden mittels weiterer Umschläge nach und nach mehr Details zum Mord an Dr. Schwarz bekannt. Dabei müssen die Spieler sich gegenseitig befragen, um an die Fakten (oder auch Gerüchte) zu gelangen. Nur der Mörder darf dabei lügen. Am Ende schließlich kommt die Anklage-Runde. Hier müssen sich die Gäste je-

weils für einen Hauptverdächtigen entscheiden. Gewinner ist dabei nicht nur derjenige, der den Mörder richtig entlarvt hat, sondern natürlich ggf. auch der unentdeckte Täter. Zusatzfragen bringen weitere Differenzierungsmöglichkeiten. Wie bei allen dieser Spiele ist jedoch eher der Weg das Ziel.

### Essen, Trinken, Reden

Wie auch schon bei den Vorgängern kommt es sehr darauf an, eine Gruppe an Spielern zusammenzustellen, die Lust daran hat, verschiedene Rollen einen gesamten Abend über zu spielen. Immer wieder kommt es zu Fragen und Situationen, die nicht in den Hinweiszetteln zu finden sind. Dann ist Improvisationsgabe gefragt. Das A und O des Spieles ist es jedoch, dass alle miteinander reden und auch zuhören. Nur selten bekommt man sofort die entscheidenden Fakten. Und ohne zu viel zu verraten, sollte auch die beiliegende Karte vom Anwesen des Dr. Schwarz immer mal zur Rekonstruktion der Geschehnisse herangezogen werden.

## KRIMItotal

## Fazit

„Jenseits der Schönheit“ hält die hohe Qualität der Krimiabende von KRIMItotal. Immer wieder ergeben sich interessante Wendungen, die den Abend nicht langweilig werden lassen. Die richtige Spielerzusammensetzung vorausgesetzt, ist ein witziger und spannender Abend garantiert. Dabei sind die Rollen stets so ausgestaltet, dass sie noch nachvollziehbar bleiben, aber dennoch viel Raum für eigene Entfaltung bieten. Wer Gastgeber ist, sollte jedoch schon vor Eintreffen der Gäste Essen und Trinken weitestgehend vorbereitet haben. Ansonsten droht, man beim Gang in die Küche einige wichtige Gespräche zu verpassen. Auch wenn ein Krimifall nur einmal gespielt werden kann, werden für knapp 20,- Euro acht bis neun Personen über ca. 4 bis 5 Stunden sehr gut unterhalten.

Zur Spiel 2006 in Essen ist übrigens diesen Herbst der neue Fall von KRIMItotal erschienen: „Der Mythos der Familie“. Die Mafia lässt grüßen.

## Wertung:



Gesamtwertung: empfehlenswert

Einstiegshürde: **niedrig (durch Hinweiszettel selbst erlernbar, allerdings mind. 8 Spieler erforderlich)**

Preis/Leistungs-Verhältnis: mittel

Vergleichbare Spiele: Kriminal Dinner, andere KRIMItotal-Fälle

## NoNo

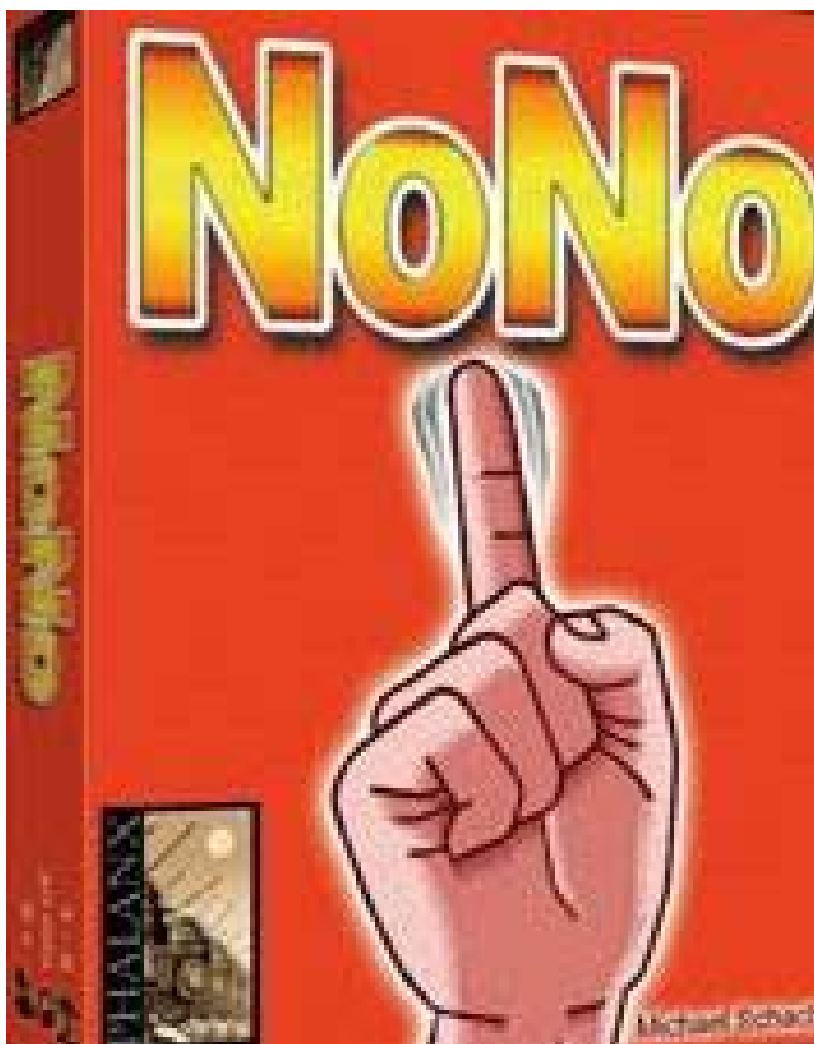
Autor: Michael Schacht  
Verlag: Phalanx  
Spielerzahl: 3-8  
Alter: ab 8 Jahre  
Erscheinungsjahr: 2006  
Preis: ca. 10,- Euro

Ein fröhlich wackelnder Zeigefinger auf der Verpackung, unübersehbar unterhalb der gelben Buchstaben „NoNo“ aufgedruckt, scheint zu signalisieren: hier soll man von etwas abgehalten werden. Ob es vom Kauf des Spiels ist, wollte das Magazin Gelegenheitsspieler klären.

Einfacher geht es kaum  
Um die erste Spannung zu nehmen: NoNo ist simples Begrifferraten-Spiel. Spielkarten geben die Kategorie vor. Daneben bestimmen die Karten und ein paar Würfel bestimmte Einschränkungen, wie etwa die Silbenanzahl, zwingend im Lösungswort enthaltende Buchstaben und solche, die nicht auftauchen dürfen. Wer jeweils als erster in der Runde einen den Vorgaben entsprechenden Begriff gefunden hat, bekommt die Punkte. Falsche Antworten reduzieren das Punktekonto jedoch massiv.

Es liegt mir auf der Zunge  
Die allgemein gehaltenen Kategorien wie „In der Wüste“ oder „Eine Pflanze“ laden dazu ein, auch sehr allgemeine Lösungs-

worte zu wählen. Spieler, die nur richtig oder falsch kennen, werden mit NoNo ihre Probleme haben. Immerhin bieten die Regeln eine Lösung an, indem die Spieler nach jedem geratenden Begriff wie einst Cesar im Kolosseum entsprechend ihrer Einschätzung den Daumen heben oder senken sollen. Die Mehrheit entscheidet.



## Fazit

*NoNo ist kein abendfüllendes Spiel. Aber so simpel die Regeln, soviel Spaß kann es für ein oder zwei Runden machen. Dabei hat sich eine mittlere Spielerzahl von 5 als beste Konstellation herausgestellt - als Kompromiss zwischen Frust, dass andere mal wieder schneller waren und Lust, doch mal der Erste zu sein. Man muss das Begrifferaten mögen. An die Spannung eines Spiels wie Tick-Tack-Bumm kommt es jedoch nicht heran. Aber durch die Abwechslung, die durch die Würfel und deren Zusammensetzung entsteht, bleibt es auch nach mehreren Runden noch interessant. Was der wackelnde Zeigefinger jedoch soll, bleibt ein Rätsel des Grafikers. Ein dezent nach schräg oben gerichteter Daumen wäre passender gewesen.*

### Wertung:

Gesamtwertung: ordentlich

Einstiegshürde: **niedrig**

Preis/Leistungs-Verhältnis: mittel

Vergleichbare Spiele: Tick-Tack-Bumm (besser), Ich-sehe-was-was-du-nicht-siehst (schlechter)



## UNO - Xbox Live



Über Xbox Live haben wir im Gelegenheitsspieler schon öfters berichtet. Mehr und mehr zeigt sich, dass sich dieser Onlinedienst der Xbox 360 Konsole von Microsoft als ideale Plattform für Gesellschaftsspiele-Spieler entwickelt. Inzwischen sind auch Siedler von Catan, Alhambra und Carcassonne zum Spielen allein und insbesondere in virtueller Runde angekündigt. Als Vorbote kann aktuell aber schon Uno über Xbox Live ausprobiert werden. Wer möchte sogar mit Kamerunterstützung.

Auch zu Uno existieren inzwischen zahlreiche Regelvarianten. Wer möchte, kann neben den klassischen Regeln auch zahlreiche dieser Änderungen bei Uno Xbox einstellen. Das Grundspiel bleibt stets das gleiche. Ausliegende Karten müssen entweder mit der gleichen Farbe oder Zahl bedient werden.

Sonderkarten bringen Abwechslung. Man kann anderen Spieler Strafkarten aufzwingen, Farben wählen oder die Richtung ändern. Wer als erster alle Karten abgelegt hat, gewinnt. Aber nicht bevor er beim Legen der Vorletzten Karte laut Uno ruft. Sonst gibt es wieder Strafkarten.

Die Umsetzung auf die Spielkonsole ist gelungen. Selbst das Uno-Rufen wurde integriert. Wer nicht nur gegen den Computer spielen möchte, der findet schnell in den Weiten von Xbox Live Gleichgesinnte. Eines zeigt die elektronische Version jedoch sehr plastisch: Uno ist vor allem ein Glücksspiel auf der Suche nach der passenden Karte. Besteht im Kartenspiel

noch ein Reiz darin, die geeignete Karte auch zügig auf der Hand zu finden, so nimmt einem hier der Rechner die Arbeit ab und stellt die möglichen Karten zur Auswahl.

Aber wie beim echten Kartenspiel kommt es auch hier eher auf die Geselligkeit an. Und da alle Xbox Live Spieler auch ein Mikrofon besitzen, kann man schnell ins Plaudern kommen. Gesellschaftsspiel kommt von Geselligkeit. Die richtigen Mitspieler vorausgesetzt, kommt diese zügig auch im virtuellen Raum auf. Und seit Oktober sogar mit Bild... wenn gewünscht. Denn wer hier auf Chaoten trifft, der soll nach Berichten schon das eine oder andere entblößte Hinterteil insbesondere aus dem amerikanischen Bereich beim Kartenkloppen präsentiert bekommen haben. Mit einem Knopfdruck hat man diese Mitspieler jedoch des Raumes verwiesen. Versuchen Sie das mal in der Realität.



## Onlinespielrecht – Auch in der virtuellen Welt gilt nicht immer nur das Recht des Stärkeren

Aus GameStar/Dev Ausgabe  
03/2006

Autor: Henry Krasemann

*Hunderttausende treffen sich täglich innerhalb der simulierten Welten von Onlinespielen. Wo Menschen zusammenkommen, ist Streit oft nicht weit. Das Onlinespielrecht wird mehr und mehr zur Spielwiese auch für Juristen.*

Computer- und Videospiele haben in den letzten Jahren die zwischenmenschliche Kommunikation für sich entdeckt. Microsoft hat bei seiner neuen Xbox 360 sogar den Entwicklern aufgegeben, nur noch Spiele mit Onlineunterstützung zu entwickeln. Im Gegenzug bietet Xbox Live nach entsprechender Aktivierung eine ständige Verbindung zu den Microsoft-Servern, führt ein Reputationssystem für Spieler ein und kündigt an, dass auf dem eigenen virtuellen Marktplatz auch Teilnehmer untereinander eines Tages Geschäfte machen können.

In der PC-Welt ist die Onlineunterstützung schon etwas älter. Gab es zunächst die praktisch auf Grafik verzichtenden MUDs (Multi User Dungeons), hat es Ultima Online vor einigen Jahren vorgemacht, wie man eine große Onlinegemeinde zum regelmäßigen Ausflug in die

virtuelle Realität bewegt. „Everquest“, „World of Warcraft“ und „Second Life“ haben dieses ausgeweitet und halten zahlreiche neue Möglichkeiten für die Spieler bereit.

Doch überall, wo Menschen zusammen kommen, und sei es nur im virtuellen Raum, da kann es auch Streitigkeiten geben. Und wo Streitigkeiten sind,



da ist auch der Ruf nach rechtlichen Regelungen und regulierenden Juristen nicht weit.

Noch tut sich die Jurisprudenz schwer damit, das Onlinespielrecht richtig unter ihre Fittiche zu nehmen. Es fehlen in Deutschland die wirklichen Fälle und darauf aufbauenden Gerichtsentscheidungen. Entwicklungen gerade in den USA und Asien zeigen jedoch, dass diese nicht mehr lange auf sich warten lassen werden. Diebstähle und Unterschlagungen von virtuellen Gegenständen werden dort inzwischen regelmäßig von den Strafverfolgungsbehörden untersucht.

Dabei muss es gar nicht unbedingt der Ruf nach neuen Ge-

setzen sein. Auch das bestehende Recht erfasst zahlreiche der denkbaren Fälle, wenn auch noch manches unklar ist.

### Rechtsgeschäftliches Miteinander

Denkbar sind sowohl strafrechtliche wie zivilrechtliche Konstellationen. Das Zivilrecht wurde dazu entwickelt, das freie Spiel des (rechtsgeschäftlichen) Miteinanders zu regeln. Relevant wird es für Onlinespieler schon heute täglich hundertfach in Deutschland, wenn über eBay oder spieleigene Marktplätze virtuelle Gegenstände und ganze Accounts den Besitzer wechseln. Hierbei werden nicht selten dreistellige Beträge für besonders starke Schwerter oder Charaktere gezahlt.

Bei realen Sachen läge der klassische Kaufvertrag vor. Bei virtuellen Gegenständen ist alles etwas komplizierter. Bereits in mehreren Fachaufsätzen streiten sich die Rechtsgelehrten über die Natur des Virtuellen. So kann nicht von wirklichem Eigentum an den virtuellen Gegenständen gesprochen werden. Dies würde voraussetzen, dass dem Eigentümer ein Ausschließkeitsrecht zustünde. Etwas, das die Betreiber der Onlinewelten vehement bestreiten. Sie fühlen sich oftmals als Herrscher der Welt von Server und Software und behalten sich in EULA und AGB alle Rechte

vor. Zu sehr fürchten sie, dass Änderungen an der Spielsoftware oder übersehene Fehler im System Schadensersatzansprüche der Nutzer auslösen können. Rezension erzeugt Missgunst.

Es ist durchaus umstritten, ob die Betreiber sich tatsächlich derart weitgehend alle Rechte vorbehalten können. Die amerikanische Spielvereinigung „Blacksnow Interactive“ verklagte 2002 in den USA die Firma „Mythic Entertainment“, die unter anderem das Onlinespiel „Dark Age of Camelot“ entwickelte und betrieb. Blacksnow behauptete, Mythic habe das Versteigern von virtuellen Gegenständen und Accounts verhindert. Leider kam es aufgrund einer Schiedsgerichtsklausel in den AGB von Mythic nicht zu einem Urteil.

Schon die wirksame Einbeziehung der Bedingungen der Onlinespielbetreiber kann nach deutschem Recht problematisch sein. Wer Software im Laden erwirbt, muss schon beim Kauf Kenntnis von allen Bedingungen erhalten, damit diese wirksam einbezogen werden. Ist das nicht der Fall, etwa indem einfach nur lapidar auf angeblich in der Packung liegende Lizenzbedingungen verwiesen wird (sog. Schutzhüllenverträge oder auch „Shrink-Wrap Lizenzen“), können diese auch nicht nachträglich gültig werden. Etwas anderes kann gelten, wenn ein getrennter Vertrag

über das Onlinespielen nachträglich abgeschlossen wird – sofern das Onlinespiel nicht wiederum notwendiger Bestandteil des Gesamtvertrags ist. Natürlich ist auch dieses hoch umstritten. Ebenso wie die Frage, welches Recht überhaupt Anwendung findet. § 28 Einführungsgesetz zum Bürgerlichen Gesetzbuch (EGBGB) verweist hierzu auf das Land, wohin der engste Bezug bei einem Vertrag besteht. Meist dürfte dies der Standort der Server sein, auf denen das Spielgeschehen



stattfindet. Kann wie bei Xbox Live jeder Spieler sein eigenes Spiel hosten, wird es sportlich. Und für Verbraucherverträge kann es nach § 29 EGBGB wiederum ganz anders sein, oder nach § 29 Abs. 4 EGBGB auch nicht, wenn die Leistung ausschließlich im Ausland erbracht wird. Da sag noch einmal einer, Juristen würden keinen Spaß verstehen.

Unwiderleglich erwirbt der Spieler natürlich auch Rechte gegenüber dem Spielbetreiber, die ihm den versprochenen Spielgenuss verheißen. Wird dieser nicht bereitgestellt, kann auch dieses Haftungstatbestände auslösen. Hieraus jedoch das gegenüber jedermann wirkende (Eigentums-) Recht an bestimmten virtuellen Gegenständen abzuleiten, dürfte etwas weitgehend sein.

Was aber wird dann gehandelt? Auch der Meinung, dass es sich ausschließlich um Software handele, kann widersprochen werden. Die Software bleibt auf dem Rechner des Betreibers und wird auch nur mittelbar durch den Spielbetrieb mitgeteilt. Weitergegeben werden nicht einmal bestimmte (Datenbank-) Einträge, denn auch die bleiben weiter auf dem Spielserver bestehen. Sie werden allenfalls bei der Übertragung einem anderen Account zugewiesen.

Bleibe noch die Dienstleistung oder das Werk. Wer im Auftrag einen Charakter aufbaut oder ein bestimmtes Schwert beschafft, ohne dass es auf einen konkreten Erfolg ankomme, der ist Dienstleister i.S.d. §§ 611 ff. BGB. Wer einen ganz bestimmten virtuellen Gegenstand für Geld übertragen will, der schuldet ein Werk und hat damit einen Werkvertrag i.S.d. §§ 633 ff. BGB geschlossen. Unumstritten ist auch dieses nicht.

Hier enden auch nach Meinung einiger die Befugnisse des Betreibers. Ist schon länger anerkannt, dass der Weiterverkauf von Software unter Privaten nicht ausgeschlossen werden kann, so kann dieses auch auf Accounts von Onlinespielen übertragen werden. Zumindest dann, wenn das Spiel ohne Account nicht nutzbar ist.

### **Mit Gewähr**

Ist es zu einem wirksamen Vertrag welcher Art auch immer gekommen, können Gewährleistungsrechte bestehen. Der Anbieter hat den Vertrag zu erfüllen. Kann er das nicht, weil z.B. ein Schwert schlechtere Eigenschaften aufweist, als versprochen, oder gar nicht mehr in seinem Besitz ist, dann kann er zur Ersatzbeschaffung bis hin zum Schadensersatz verpflichtet sein. Auch können Ansprüche entstehen, wenn der Gegenstand nicht der versprochenen Beschaffenheit entspricht. Man ist als „Händler“ solcher virtueller Waren stets vom Betreiber des Dienstes abhängig, dass dieser keine unvorhergesehenen Änderungen vornimmt oder andere Ausfälle entstehen. Es kann daher nur angeraten werden, entsprechende Ausschlüsse beim Vertragsschluss zu vereinbaren. Auch andere zivilrechtliche Konstellationen sind nicht nur

denkbar, sondern werden auch zahlreich praktiziert. So werden beim Onlinespiel „Second Live“ virtuelle Grundstücke vermietet bzw. verpachtet, was den normalen Miet- und Pachtregeln des BGB folgt. Wie der Spiegel Anfang 2006 berichtete, gelang es einer hessischen Lehrerin, bisher fast 200.000 echte Dollar Gewinn mit virtueller Landpacht



zu machen. Dass es sich nur um simuliertes Land handelt, ist für das Recht unbeachtlich. Auch eigene Nutzungsmöglichkeiten können zeitweise an andere gegen Geld übergeben werden.

### **Strafrecht**

Sogar strafrechtliche Konsequenzen sind grundsätzlich denkbar, wenn auch nicht immer so, wie man zunächst annehmen mag.

Am einfachsten erkennbar dürfte noch ein Beleidigungsstraftatbestand i.S.d. §§ 185 ff. StGB sein. Diese erfassen nicht nur das geschriebene (Chat-) Wort, sondern auch verbale Entgleisungen durchs Mikrofon, wie es Microsoft bei Xbox Live standardmäßig seinen Kunden zur Verfügung stellt. Auch obszöne Gesten via Webcam fallen da-

runter. Beachtet werden muss aber stets das Milieu, in dem das Onlinespiel sich befindet. Handelt es sich um ein kampfbetontes Spiel, kann ein harter Ton üblicher sein, als z.B. bei Familienrollenspielen wie „The Sims Online“. Damit ist auch die Schwelle zur Ehrwürdigkeit unterschiedlich. Dies gilt auch dann, wenn durch Steuerung der Spielfigur selber Missachtung oder Nichtachtung dem anderen gegenüber angedeutet wird. Dies dürfte

allerdings in der Regel im Spielsystem angelegt und damit sozialadäquat sein. Zu beachten ist, dass Spieler meist unter Pseudonym auftreten. Hier liegt eine Beleidigung in der Regel erst vor, wenn sich der Spieler unter diesem Pseudonym eine gewisse Reputation aufgebaut hat - sofern das Pseudonym nicht aufgedeckt wird.

### **Diebstahl, Raub, Betrug**

Die Tatbestände von Diebstahl und Raub im Sinne der §§ 242

und 249 StGB sind an eine Körperlichkeit der entwendeten Gegenstände gebunden. Virtuelle Gegenstände fallen somit nicht darunter, was auch für die Sachbeschädigung nach § 303 StGB gilt. Als Auffangtatbestand bietet sich da der Betrug nach § 263 StGB an. Erforderlich ist hierfür, dass eine Täuschung einen Irrtum erregt, der Irrtum zu einer Vermögensverfügung führt und diese wiederum einen Vermögensschaden bedingt. Der massenhafte Handel mit virtuellen Gegenständen – das Handelsvolumen wird für 2005 auf 900 Mio \$ geschätzt – zeigt, dass virtuelle Gegenstände, wie auch Accounts, durchaus einen nennenswerten Vermögenswert darstellen. Wer somit durch Vorspiegelung falscher Tatsachen einen Mitspieler zur Übergabe eines virtuellen Gegenstandes verleitet, ohne dass dieser hierfür einen angemessenen Ersatz erhält, begeht einen Betrug. Ein derartiger Fall ereignete sich im März 2005 in Shanghai. Ein Mann übertrug „leihweise“ einem vermeintlichen Freund beim Onlinerollenspiel „Legend of Mir 3“ einen virtuellen Gegenstand. Der Freund verkaufte den Gegenstand jedoch für umgerechnet ca. 700 Euro weiter. Als der so Betrogene von der örtlichen Polizei nur die Auskunft erhielt, dass virtuelle Gegenstände in China vom Gesetz nicht geschützt würden, griff er zur Selbstjustiz und tötete den Freund. Er selber wurde

inzwischen zur Todesstrafe verurteilt.

Wird nicht ein Mensch, sondern ein Computer getäuscht, so dass dessen Programm entgegen den Wünschen des Programmierers abläuft, so liegt ein Computerbetrug nach § 263a StGB vor. Dies kann bei Online-Spielen z.B. durch Hacking und Einschleusen manipulierten Programmcodes geschehen. Werden nur offensichtliche Lücken des Systems ausgenutzt, dürfte noch kein Computerbetrug vorliegen. So gelang es Anfang 2005 einem Spieler von „Everquest II“ von Sony Online Entertainment, einen virtuellen Grübelstuhl für Gnome durch Ausnutzung eines Programmfehlers massenhaft herzustellen. Diese verkaufte er sodann an andere Spieler, was unter anderem dazu führte, dass die virtuelle Währung des Spiels auf ein Zehntel inzwischen einbrach. Auch ein Betrug gegenüber den Käufern dürfte nur schwerlich anzunehmen sein. Sie erhielten, was sie wollten, sofern nicht die Seltenheit des Stuhls zumindest konkludent in den Vertrag aufgenommen wurde.

Ein aktueller Fall betraf das Onlinespiel „Eve Online“. Anfang 2006 gelang es Hackern dort 57 Spielerkonten zu übernehmen. Welche Schäden hierdurch entstanden sind, blieb bisher unklar. Der Hersteller berichtete jedoch umgehend

seine Software.

### Druidendolch gegen Leben

Selbst Erpressung i.S.d. § 253 StGB ist denkbar. Notwendig ist, dass ein Mitspieler mit Gewalt oder Drohung zu einer Handlung, Duldung oder Unterlassung genötigt wird, was wiederum dessen Vermögen schädigen muss. Stellt im Spiel ein überlegener Charakter dem anderen nur die weitere Möglichkeit in Aussicht, durch Herausgabe von virtuellen Gegenständen dem drohenden Spieltod zu entgehen, dann liegt sicherlich noch keine Erpressung im Sinne des realen Strafrechts vor. Vielmehr werden Spielmechanismen sozialadäquat eingesetzt und der Mitspieler bekommt einfach eine weitere Handlungsoption, auf die er sich nicht einlassen muss. Anders kann es sein, wenn ein Spieler dem anderen suggeriert, die Macht zu besitzen, das Spielsystem regelwidrig zu manipulieren und dadurch im Endeffekt eine Vermögensverschiebung zu seinen Gunsten erreicht. Dann hat dies nichts mehr mit dem eigentlichen Spiel zu tun und der Erpresste wird vor vermeintlich vollendete Tatsachen gestellt. Darauf, ob der Erpresser tatsächlich die besagten Fähigkeiten hat, kommt es nicht an.

### Virtuelle Vergewaltigung

Selbst Straftaten gegen die sexuelle Selbstbestimmung sind

innerhalb eines Onlinespiels vorstellbar. Nicht hierunter fällt die angebliche Vergewaltigung im Cyberspace, die die New Yorker Village Voice am 23.12.1993 meldete. In einem textbasierten MUD hatte ein Teilnehmer im virtuellen Beisein Anderer eine Mitspielerin vehement mit zahlreichen obszönen Texten malträtirt. Diese fühlte sich nicht in der Lage, sich zu wehren und sei nach eigenen

diente hier somit nur der Vorbereitung der Tat, wobei sich ein Problem realisierte, das alle offenen Chatsysteme betrifft. Ein direkter sexueller Missbrauch von Kindern nach § 176 Abs. 3 StGB ist jedoch gegeben, wenn der Täter unmittelbar mit geschriebenem Text, gesprochenen Worten, (pornografischen) Bildern oder Gesten per Webcam in sexueller Weise auf ein Kind unter vierzehn Jah-

re des Handels mit virtuellen Gegenständen und Accounts in das geltende deutsche Zivilrecht ist noch sehr umstritten. Von Rechtssicherheit im Spannungsfeld zwischen Bestimmungen der Betreiber, freier Marktwirtschaft und virtueller Gegenständlichkeit kann noch lange keine Rede sein. Bei zunehmendem Handelsvolumen dürften die ersten Gerichtsurteile in Deutschland jedoch nicht mehr lange auf sich warten lassen.



Angaben daraufhin in Tränen ausgebrochen. Nach dem aktuellen deutschen Strafrecht bedarf es jedoch einer gewissen körperlichen Nähe, um eine Vergewaltigung anzunehmen. Allerdings kann in so einem Fall zumindest eine Beleidigung angenommen werden.

In einem anderen Fall wurde die Chatfunktion des Onlinespielsystems Xbox Live vom Täter dazu benutzt, an sein minderjähriges Opfer zu kommen. Bei einem späteren Treffen der beiden kam es zu sexuellen Übergriffen. Das Spielsystem

ren einwirkt.

### **Fazit**

Onlinespiele bewegen sich nicht im rechtsfreien Raum. Spieler und Betreiber müssen sich im Klaren darüber sein, dass das virtuelle (Fehl-) Verhalten zivilrechtliche und strafrechtliche Konsequenzen haben kann. Doch wie nicht jedes Foul im Fußball vor dem Richter endet, so ist auch im Onlinespiel nicht alles strafrechtlich relevant, was leicht als Diebstahl, Raub oder gar Mord bezeichnet wird.

Die Einordnung insbesonde-

Tippspiel - Mozilla Firefox

http://www.spitzenspiel.de/fnc/index2.php?action=tippstodo=edit&file=viewermode=1

Internetstart Windows Update Links anpassen Microsoft Kostenlose HotMail Asterix - Mösive N°27 Das Beste im Web SPIEGEL ONLINE Senderstatus gsmc 100 oder gsmc... Channel Guide

Spitzenspiel.de

STARTSEITE • SPIELE UND LIGEN • **TIPPEN** • TIPPARCHIV • REGELN • REGIONALLIGA NORD • NEWS • SPIELLEN • FORMELTIPPEN • FLODMARKT • FOTOS • IMPRESSUM

Tippen

Tippen Sie die kommenden Spiele:

**Tippspiel**

Überzicht **Tippen** Spielregeln Logout

**Tippspiel**

**Henry - Rotaract**

Tippabgabe bis 15 Minuten vor dem Anpfiff  
Alle Spiele vom 29.03.2006 bis 05.04.2006

**1. Bundesliga - Saison 2005/06**

**28. Spieltag vom 01.04.2006 bis 02.04.2006**

|                                              | getippte Tendenzen | β-Tipp | Dein Tipp | Joker Ergebnis | Pkt. |
|----------------------------------------------|--------------------|--------|-----------|----------------|------|
| FC Bayern München - 1. FC Köln               | 16-0-0 100%-0%-0%  | 3:1    |           |                | -    |
| VfL Wolfsburg - MSV Duisburg                 | 12-4-0 80%-27%-0%  | 2:1    |           |                | -    |
| Borussia Mönchengladbach - Borussia Dortmund | 3-6-7 19%-38%-44%  | 1:2    |           |                | -    |
| FC Schalke 04 - Hamburger SV                 | 5-9-2 31%-56%-13%  | 2:1    |           |                | -    |
| Bayer 04 Leverkusen - 1. FC Kaiserslautern   | 11-4-1 69%-25%-6%  | 2:1    |           |                | -    |
| Eintracht Frankfurt - SV Werder Bremen       | 3-2-11 19%-13%-69% | 1:2    |           |                | -    |
| Hertha BSC Berlin - VfB Stuttgart            | 9-7-0 56%-44%-0%   | 1:1    |           |                | -    |
| 1. FC Nürnberg - FSV Mainz 05                | 11-3-2 69%-19%-13% | 2:1    |           |                | -    |
| Hannover 96 - Arminia Bielefeld              | 15-1-0 94%-6%-0%   | 2:1    |           |                | -    |

**2. Bundesliga 2005/06**

**21. Spieltag vom 10.02.2006 bis 13.02.2006**

|                                                       | getippte Tendenzen  | β-Tipp | Dein Tipp | Joker Ergebnis | Pkt. |
|-------------------------------------------------------|---------------------|--------|-----------|----------------|------|
| 29.03.2006 18:00 1. FC Saarbrücken - Alemannia Aachen | 4-11-24 10%-28%-62% | 1:2    | 0:1       |                | -    |

**22. Spieltag vom 17.02.2006 bis 20.02.2006**

|                                                 | getippte Tendenzen | β-Tipp | Dein Tipp | Joker Ergebnis | Pkt. |
|-------------------------------------------------|--------------------|--------|-----------|----------------|------|
| 29.03.2006 18:00 Sportfreunde Siegen - LR Aalen | 27-8-4 69%-21%-10% | 2:1    | 2:0       |                | -    |

**23. Spieltag vom 31.03.2006 bis 03.04.2006**

|                                                          | getippte Tendenzen | β-Tipp | Dein Tipp | Joker Ergebnis | Pkt. |
|----------------------------------------------------------|--------------------|--------|-----------|----------------|------|
| 02.04.2006 15:00 SpVgg Unterhaching - F.C. Hansa Rostock | 6-7-1 43%-50%-7%   | 2:1    |           |                | -    |
| 02.04.2006 15:00 1. FC Saarbrücken - LR Aalen            | 11-3-0 79%-21%-0%  | 2:1    |           |                | -    |

**Die neue Saison hat begonnen:  
in Zusammenarbeit mit [www.spitzenspiel.de](http://www.spitzenspiel.de) - das Fußball-Tippspiel für Gelegenheitstipper!**

Spitzenspiel.de bietet seit 2001 kostenlose Tippspiele zur 1. und 2. Bundesliga, zu den Regionalligen und internationalen Wettbewerben. Alles kostenfrei und rein um die Ehre.

Seit dem 11. August rollt der Ball auch in der 1. Bundesliga wieder.

Im Magazin Gelegenheitsspieler werden nicht nur die Zwischenstände bei den verschiedenen Tipprunden veröffentlicht. Ebenso aufgeführt werden die besten Tipper des Tages bei den letzten Spieltagen der 1. Fußball Bundesliga. Es lohnt sich somit auch, noch mitzutippen auf [www.spitzenspiel.de](http://www.spitzenspiel.de).

**Zwischenstand 1. Bundesliga  
(30.10.2006)**

1. brabi (131 Punkte)
2. Stefan (121 Punkte)
3. diester525 (121 Punkte)
4. egon95 (119 Punkte)
5. fuerte2002 (118 Punkte)

**Zwischenstand 2. Bundesliga  
(30.10.2006)**

1. mike72 (145 Punkte)
2. BlueHammers (144 Punkte)
3. wilfo (143 Punkte)
4. Rosi (143 Punkte)
5. Divas (142 Punkte)

**1. Bundesliga - Saison 2005/06**

**Zwischenstand Regionaliga Nord  
(30.10.2006)**

1. Zockeropi (219 Punkte)
2. DerWeidner (217 Punkte)
3. tattoohannes (211 Punkte)
4. dieter525 (209 Punkte)
5. PE (208 Punkte)

**Zwischenstand Gesamt  
(30.10.2006)**

1. Rosi (1030 Punkte)
2. RothBier (1016 Punkte)
3. thereksam (1009 Punkte)
4. diester525 (1009 Punkte)
5. PE (1007 Punkte)

Platz 1-15 16-30 31-45 46-60 61-75 76-90 91-98

Spieltagswertung Gesamtwertung (bis Spieltag)

|    | Team          | Sp  | RE | RTD | RT | RG  | UB | JP | GS | SpØ  |
|----|---------------|-----|----|-----|----|-----|----|----|----|------|
| 1  | dieter525     |     |    |     | 73 | 111 | 19 | 68 |    | 2.21 |
| 2  | SCHIRI59      |     |    |     | 74 | 113 | 27 | 59 | 2  | 2.19 |
| 3  | Lou           |     |    |     | 75 | 104 | 24 | 64 | 1  | 2.13 |
| 4  | Jantos        |     |    |     | 83 | 88  | 24 | 59 | 1  | 2.12 |
| 5  | altobelli     |     |    |     | 65 | 99  | 19 | 63 | 2  | 2.11 |
| 6  | virgilio      |     |    |     | 65 | 107 | 19 | 69 | 2  | 2.17 |
| 7  | sektoderselt  |     |    |     | 68 | 116 | 13 | 65 |    | 2.08 |
| 8  | flh           |     |    |     | 71 | 108 | 27 | 55 | 1  | 2.19 |
| 9  | thereksam     |     |    |     | 82 | 116 | 25 | 51 | 3  | 2.08 |
| 10 | kuno          |     |    |     | 72 | 102 | 10 | 60 | 1  | 2.05 |
| 11 | DrGery        | 242 | 27 | 29  | 62 | 97  | 23 | 55 | 1  | 2.04 |
| 12 | tattooohannes | 243 | 20 | 22  | 80 | 113 | 15 | 55 |    | 2.01 |
| 13 | manager       | 234 | 25 | 19  | 73 | 110 | 17 | 53 | 1  | 2.06 |
| 14 | Becks         | 236 | 16 | 20  | 87 | 102 | 23 | 59 |    | 2.04 |
| 15 | wilfo         | 243 | 28 | 29  | 64 | 110 |    | 45 |    | 1.98 |

**Tagestipp 1. Bundesliga  
(9.Spieltag)**

1. OnkelzHannes (22 Punkte)
2. brabi (22 Punkte)
3. BLOOD (20 Punkte)
4. stobbe (18 Punkte)
5. Chicollo (18 Punkte)

Platz 1-15 16-30 31-45 46-60 61-75 76-90 91-98

## Träumereien — Der Fortsetzungsroman

### Teil 5

oder: von Nemo und Dika, die herausfinden, dass sie sich im Traum treffen können, wonach es jedoch ganz dramatisch wird

#### Kapitel VI

Nemo fühlte sich wie gerädert, aber es störte ihn nicht. Einen Teil des Glücksgefühls aus der Nacht hatte er in den Morgen hinüberretten können. Und so schritt er freudig in den neuen Tag.

Er grinste beim Zähneputzen sein Spiegelbild breit an, streichelte sein Brötchen zärtlich mit der Butter und begann jeden Sonnenstrahl, der es bis in seine Wohnung schaffte, per Handschlag zu begrüßen.

Immer wieder wanderte sein Blick zum Telefon, in der Hoffnung, Dika so schneller dazu zu bewegen, sich bei ihm zu melden. Und gerade, als er sich zu fragen begann, ob die vergangene Nacht unter Umständen nicht doch nur ein normaler Traum gewesen und er ganz grundlos glücklich war, begann es zu läuten. Als dann tatsächlich Dika dran war, wusste er, dass sich sein Leben von Grund auf zu verändern begann.

Sie sprach ohne Begrüßung. „Okay, ich gebe mich geschlagen. Das mit dem Zufall war wohl keine so gute Idee gewesen.“

Nemo spürte, dass da etwas

Neues, ganz und gar anderes vor ihm lag, etwas, das womöglich noch niemand vor ihm erlebt hatte. War sein Leben bisher in eingefahrenen Bahnen verlaufen, so begann es nunmehr, neue Welten zu erobern. Alles in seinem bisherigen Leben war stets so ‚richtig‘ gewesen, so grauenvoll regelgerecht. Es war eine abgeschlossene Welt gewesen, wo zwar alles zu jedem passte, aber nichts nach draußen führte. Wie ein Gefängnis mit dicken Mauern, die nur Ausgang im Kreis erlaubten. Nemo hatte sich schon lange vorgenommen, etwas zu ändern. Nun ergab sich die Gelegenheit.

So ein Weltgefüge hatte natürlich auch seine Vorteile, vor allem beinhaltete es kaum Gefahren und Risiken. ‚Vor dem totalen Kollaps beschützt es einen aber auch nicht‘, war sich Nemo sicher. Wie in der Natur konnte in einem durch und durch ordentlichen Leben beim Fehlen eines unscheinbaren Gliedes alles zusammenbrechen. Was war dann? Die Natur bahnt sich immer ihren Weg, nur dass dabei der Mensch auf der Strecke bleiben würde. Und Nemo wollte nicht auf der Strecke bleiben. Er wollte zu den

Gewinnern zählen.

Plötzlich war sich Nemo sicher, dass er schon seit Langem diese Schein-Sicherheit seiner Welt gehasst habe. Aber er hatte sich wohl nie getraut, auszubrechen, neues zu erforschen und altes zu revidieren. Wie die Menschen, die vor vielen Jahren die Eisenbahn dem Teufel zusprachen und sie am liebsten auf dem Scheiterhaufen verbrannt hätten – wenn sie denn gebrannt hätte. Sie hatte einfach zu viel Unbekanntes in sich geborgen gehabt, zu viel ‚Anderes‘. Nemo fühlte sich stolz wie diese erste Eisenbahn.

Nemo befürchtete, dass Dika seine Zuversicht und Freude am Neuen nicht ganz teilen wollte. Wenn sie redete, war nichts von der Euphorie zu spüren, wie sie Nemo empfand. Eher etwas Ängstliches, Verstörtes, auch wenn sie geschickt versuchte, dies zu überspielen. Begriff sie denn nicht, was da diese Nacht geschehen war?

Das Gespräch war kürzer, als Nemo erwartet hatte. Kein großartiges Schwelgen in Phantasereien, was das alles bedeuten könnte. Kein Ausmalen von

zukunftsträchtigen Plänen, nur eine kurze Bestandsaufnahme und die Absprache, sich gegen Abend noch mal in der Realität bei der Bank auf der Wiese zu treffen.

Klick - das war's.

Nemo war enttäuscht. Auch wenn es seine Gefühle kaum dämpfen konnte, machte er sich doch schließlich auch gleichwohl ernsthafte Gedanken.

Da schien noch etwas mit Dika zu sein, etwas, das sie zu umschweben schien, wie Mücken den Amazonas. Und es hielt sie allem Anschein nach davon ab, diese außergewöhnliche Situation richtig auszukosten. Oder hatte er sich so in ihr getäuscht, als er sie als die Lebensfreude persönlich eingeschätzt hatte? Dieses Lächeln, das ihn bisher so fasziniert hatte, war jetzt nur ganz schamhaft durch einen unsichtbaren Schleier um ihr Gesicht hindurch geschienen. Sie lachte zwar, aber die Freude darin schien herausgefiltert zu werden. Arme Dika.

Nemo begann zu tagträumen. Er würde der Prinz sein, der sie von dem Ungeheuer befreite. Er würde kommen auf seinem schwarzen Pferd, würde den furchtbaren Drachen erlegen und dafür als Dank das Herz der Prinzessin erhalten, als Dank dafür, dass er Dika und der Welt das Lachen zurückbrachte.

„Dika, halte aus!“ wollte er ihr zurufen, „...was auch immer dich bedroht, ich werde kommen und es von dir für immer und ewig fernhalten. So wahr ich Nemo bin, der aus dem Meer, der, dessen Träume die Realität sind und der die Wirklichkeit zum Traum macht.“

„Dika, ich liebe dich!“

So verging der Tag und der Abend rückte näher. Nemo versuchte mehrmals, Dika in seinen Gedanken zu rufen, aber niemand antwortete.

Egal, was er heute anpackte, es klappte. Was scherte ihn da sein brummender Schädel, wenn er die Chance hatte, sein Leben zu verändern? Und als dann der Zeitpunkt kam, wo sie sich treffen wollten, brach er zeitig auf, um ja keine Sekunde zu verpassen.

Es war ein angenehmer Abend, mit einem Himmel, der nur von ein paar kleineren Schäfchen-Wolken unterbrochen wurde, die sich vorwitziger weise zu dieser Zeit noch nach draußen gewagt hatten. Aber die Sonne war noch deutlich am Horizont auszumachen. Ihr Untergang war in den wärmsten Farben zu bewundern. Ein brennendes Rot erstreckte sich über Nemos ganzes Sichtfeld - ein Versprechen der Sonne, morgen wiederzukommen. Dieses Bild fügte sich so präzise in Nemos Gefühlswelt ein, dass es ihm

schwer fiel, an einen Zufall zu glauben.

So gelangte er aufs Neue an die Wiese und die Bank, die so dastand, wie er sie in der Nacht zuvor verlassen hatte. Von hier aus konnte man das Spektakel am Himmel besonders gut beobachten.

Verstohlen blickte er sich um.

Ob noch etwas von seinem Toben in der letzte Nacht zu erkennen war? Vielleicht ein paar umgeknickte Grashalme oder die Butterblume, die er Dika hatte schenken wollen? Aber da war nichts. Und selbst wenn da etwas gewesen wäre, hätte der Wind längst alle Spuren verwischt. Es war ja auch verrückt zu glauben, wirkliche Dinge durch Träume zu verändern.

Er setzte sich auf die Bank, die ihm angenehm warm erschien und blinzelte in die letzten Sonnenstrahlen des Tages.

„Träume nicht, lerne“, hatte sein Vater ihn stets ermahnt, „... denn wer träumt, der vergeudet wertvolle Zeit. Du wirst dich später noch darüber ärgern, was du da alles verschenkt hast.“

Wie gegenwärtig klangen diese Worte noch in seinen Ohren. Er hatte seinen Vater gemocht, wenigstens glaubte er das, und sein Vater hatte wohl auch ihn geliebt. Aber es war doch eine Beziehung gewesen, die auf Konventionen basierte. Hatte sein Vater ihm etwas gesagt,

hatte er es getan. Nicht aus Demut, oder aus Angst vor Strafe. Mehr aus Vertrauen - Vertrauen, auf diese Weise von ihm vor Eindringlingen in seine Welt geschützt zu werden. Außerdem brauchte er sich keine Gedanken darüber zu machen, ob es richtig war. Wenn sich etwas als falsch herausstellte, hatte man ja keine Schuld. Man hatte nur gehorcht.

Als Nemo älter wurde, war nicht mehr alles so klar und eindeutig gewesen. Was sollte es schon bringen, mit seinen Eltern über Geschmack etwa in der Musik zu streiten? Irgendwann war es nur noch ein Spiel gewesen, was er ihnen darbot. ‚Der nette und treue Sohn‘ stand auf dem Spielplan, ein Schauspiel mit lustigen und traurigen Elementen, ohne besonderen Lehrwert.

Doch jetzt würde ja alles anders werden. Jetzt, wo sein Leben begann interessant zu werden, jenseits dessen, was die Spieler um ihn herum je zu glauben wagen würden. Auch ohne Fehler konnte man klug werden.

Ein ungewohntes Gefühl der Zufriedenheit durchströmte seinen Körper bis hinauf in seinen Kopf und ließ ihn über beide Wangen hinweg grinsen.

Die Sonne war inzwischen hinter einem kleinen bebauten Hügel auf dem anderen Ufer verschwunden. Nur ein schwacher rötlich-gelber Schimmer künde-

te noch davon, welche Macht da gerade für einige Stunden hinabgetaucht war.

Es wurde merklich kühler und eine einzelne Laterne, die neben der Bank stand, flackerte auf. Nur, wo blieb Dika?

Nemo zog den Reißverschluss seiner Jacke etwas höher und blickte sich in die aufziehenden Dunkelheit der Straße um. Er sah dorthin, von wo sie schon in der vergangenen Nacht gekommen war.

Mittlerweile war es so dunkel geworden, dass nur noch Schatten auszumachen waren. Mehrmals glaubte er, sie hinter einem der Schatten erkannt zu haben, um dann einzusehen, dass es nur ein verwinkelter Ast gewesen war. Allein das leise Rauschen der Bäume war zu hören.

Nemo versuchte sich noch einmal die letzte Nacht ins Gedächtnis zurückzurufen. Dabei verfolgte er mit seinen Augen die Stellen, wo er sich herumgewälzt hatte, wo Dika gesessen hatte und wo die kleinen Boote vorbeigefahren waren. All das kam ihm mit einem Mal fremder vor.

Als wenn die Sonne alles mit sich mitgenommen hätte, einzig eine karge Imitation der Landschaft zurücklassend. Auch war es nicht so kalt gewesen. Und wo waren die Vogelstimmen?

Bald war von der Wiese nur noch eine eintönig schwarze

Fläche übrig geblieben. Die zierlichen Spielzeugautos vom anderen Ufer waren zu winzigen fremdartigen Lichtpunkten zusammengeschmolzen, die unbeirrt ihrem unsichtbaren Weg folgten. Wie die paar Moten und Mücken, die sich um seine Laterne herum geschart hatten, um ihre einsamen Tänze zu vollführen, immer in der Hoffnung auf ein warmes Opfer, dass sich um diese Zeit noch hier her verirrte.

Er spürte seine Müdigkeit. Sein Kopf wurde schwerer. Er fühlte sich an wie ein Betonklotz aus dem spitze Hämmer unaufhörlich versuchten, Stücke herauszuschlagen.

Die Lichtpunkte um ihn herum vermischten sich und bildeten wirre und bizarre Muster. Sie tanzten wie Elfen und wurden dabei verschwommener, bis sie nur noch zu unscheinbaren Farbklecken in der Dunkelheit verkommen waren. Und dann waren auch diese nicht mehr zu erkennen.

Nemo schreckte hoch. Er musste eingenickt sein, denn als er sich umguckte, stand da auf der Wiese eine Gestalt, von der er sicher war, dass sie gerade noch nicht da gewesen war. Und täuschende Äste gab es in der Richtung nicht.

‚Dika‘, war sein erster Gedanke. Aber sogleich verwarf er ihn wieder. Dieser Schatten dort

konnte unmöglich Dika sein, dafür war er viel zu breitschultrig und groß.

Er spürte etwas Kaltes seine Knochen durchströmen, je länger er den schwarzen Schatten beobachtete. Und es war nicht nur die Nachtkälte, die ihn frösteln ließ. Etwas an dieser Person ließ ihn schauern und kam ihm doch bekannt vor. Vielleicht lag es daran, dass sich der Schatten bisher keinen Millimeter bewegt hatte?

Er fragte sich, ob es vielleicht doch ein Baum, oder ein Strauch sein konnte, den er da mit einem Menschen verwechselte.

Da bewegte sich die Gestalt plötzlich. Nicht viel, nur wenige Zentimeter, aber gerade genug, um Nemo unmissverständlich klar zu machen, dass das da kein Gewächs war und auch eigentlich nicht dort hingehörte. Nemo wusste nicht, was er tun sollte. Sollte er versuchen, wegzuschleichen, in der Hoffnung, dass er noch nicht bemerkt worden war? Vielleicht war er schon längst erkannt und nun schaute ihn diese Gestalt die ganze Zeit mit seinen dunklen Augen an, wie ein Jäger seine Beute?

Nemo bekam Angst. Panik kam in ihm auf. Was mochte der Schatten wollen? Für einen lauschigen Spaziergang war es zu kalt und dunkel und wie

ein Romantiker wirkte er nicht. Einen Hund hatte er auch nicht dabei. Wenn er doch weitergehen, oder etwas sagen würde - einen kurzen Gruß nur, wie unter Spaziergängern, die sich flüchtig zunickten. Aber nichts war da, nur dieser dunkle, nun wieder unbewegliche Schatten vor einer schwarzen Wand mit kleinen weißen und gelben Punkten. Selbst die erschienen in seiner Umgebung dunkler.

Trotz der Kälte begann Nemo zu schwitzen. Tropfen liefen ihm über die Wangen, perlten auf seine Hand und bahnten sich dort weiter ihren Weg.

Er war wie erstarrt. Ein Bann hatte sich über ihm ausgebreitet, er hatte das Gefühl, die Luft in Portionen in seine Taschen stecken zu können.

„Was will er von mir?“

Nemo war sich nun ganz sicher, dass er angestarrt wurde. Tausende von Augenpaaren, weiße, gelbe, rote, grüne, alle blickten sie nur ihn an, wie er da auf die Bank gekauert saß, unfähig zu einer menschlichen Reaktion.

Die Augen kamen näher, von überall her kamen sie, immer mehr und mehr, und wie die Motten um seine Laterne, begannen sie, um ihn herum zu tanzen. Bald hatten sie eine geschlossene Mauer um ihn gebildet, ein undurchdringliches Gefängnis - und zwischen ihnen die schwarze Gestalt, starr,

mit seinen beiden unsichtbaren Augen, die ihn in einem Fort anstarrten.

Nemo geriet gänzlich in Panik. Wie war es möglich, dass ein einzelner Schatten ihn so verrückt machen konnte? Er spürte, wie der Sturzbäche an Schweiß seinen Körper hinunter lief, unaufhaltbar, immer mehr und mehr. Er wollte schreien, konnte es aber nicht. Nichts konnte er. Und diese Augen, wo waren sie, in welchen Höhlen saßen sie, in welchen verdammten Schädel stecken sie, und ließen ihn zum Tier werden, ohne die Fähigkeit, klare Gedanken zu bilden?

Er hielt es nicht mehr aus und sprang auf. Er rannte auf die Gestalt zu. Aber sie war weiter weg, als er gemeint hatte. Wie eine Ewigkeit kam ihm sein Lauf vor, und noch immer sah er die Augen nicht.

Endlich hatte er die Gestalt erreicht. Nemo pustete vor Anstrengung und Angst. Zögernd, mit laut pochendem Herzen, schaute er an einem dunklen Regenmantel empor, hinauf in ein Gesicht, das gar keine Augen zu haben schien. Aber sie mussten da sein, er spürte es genau, da, über diesem grinsenden Mund, dessen Zähne trotz des schwachen Lichts hell leuchteten.

Er kannte diese Gestalt nicht

- zumindest nicht mehr. Aber doch, irgendwie, kam sie ihm bekannt vor. War es dieses Grinsen, oder waren es die unsichtbaren Augen?

Da war was, was ihn ‚Bekanntheit‘ fühlen ließ und ihm doch Furcht einflößte. Da stimmte etwas nicht.

Es hatte etwas sehr Entscheidendes mit seinem Leben zu tun. Nur so sehr er auch in seiner Vergangenheit herumwühlte, da war nichts von dieser Welt, was sich mit dieser Gestalt in Verbindung bringen ließ.

Jetzt hörte Nemo auch das Lachen, das aus diesem riesigen Mund entströmte. Es war ein kaltes Lachen, ohne das geringste Maß an Freude, nur Hass, mit ein kleinwenig Furcht, unmerklich, aber vorhanden.

Die Gestalt begann sich näher zu Nemo herunterzubeugen. Immer mehr war jetzt von dem Gesicht im schwachen Schein der Laterne zu erkennen. Eine Nase kam zum Vorschein und gleich darüber - die Gestalt schien ihre Bewegung zu verlangsamen - mussten die Augen kommen, die gespenstischen Augen, die ihn ohne Unterlass anstarrten.

Erst sah er nur die Höhlen, die im Schattenspiel des spärlichen Lichtes unendlich tief zu sein schienen.

Und dann sah er in die Augen,

die ihn so in Panik versetzt hatten. Ohne es vermeiden zu können, blickte er direkt in sie hinein, wie in einen Spiegel, wie in sein eigenes Ich.

Etwas packte Nemo an der Schulter und aus weiter Ferne meinte er eine Stimme zu hören. Er schreckte hoch und sah gar nichts mehr.

Ganz allmählich erkannte er, wo er war.

Er war wieder auf der Bank neben der Laterne. Alles wirkte nun greller. Verschüchtert schaute er sich um, aber da waren keine Augen mehr, keine schwarzen Schatten, nur viele weiße und gelbe Punkte, die davon zeugten, dass er nicht allein war.

Neben ihm saß Dika, die zögernd ihren Arm von seiner Schulter wegzog und begann, sanft auf ihn einzureden.

Sichtlich erleichtert blinzelte er in Dikas Augen, die so viel Ruhe und Sanftheit ausstrahlten, aber auch etwas, kaum merklich, von dem Nemo sich nicht erklären konnte, was es war.

Sie lächelte ihn an.

Er musste geträumt haben. In seinem Kopf waren noch immer diese Augen, diese dunklen, tiefen Augen, Augen ohne Höhlen, Augen, die nicht nur Augen

waren, Augen, die hinschauten, aber auch zurückblickten. Und sie verhinderten, dass Nemo jetzt so erleichtert zurück lächeln konnte, wie er es sich eigentlich wünschte.

„Na, ausgeschlafen?“ fragte sie ihn.

Er musste unbequem auf der Bank gelegen haben, denn alles an ihm schmerzte. Und dann noch diese Kälte.

Hastig kramte er seine Uhr von seinem Handgelenk hervor und setzte sich ordentlich hin. Zehn Minuten - länger konnte er nicht geschlafen haben. Aber ihm war es viel länger vorgekommen.

„Es tut mir leid, dass ich so spät komme, aber ich...“, sie stockte, „... wurde aufgehalten. Hast du denn wenigstens etwas Schönes geträumt?“

Er überspielte die Frage mit hoch gezogenen Augenbrauen. Ein normaler Traum war nicht gewesen. Aber was war schon normal in den letzten Tagen?

Er schüttelte alles Unbehagen von sich ab.

„Na, Hauptsache, du bist überhaupt gekommen...“, sagte er freundlich. „Setz dich, wir haben doch wohl einiges zu besprechen. Verdammt kalt, nicht wahr?“

„Na ja. Es geht“, antwortete sie kurz. „Ich habe in letzter Zeit ein bisschen nachgedacht und

bin zu folgenden Schlüssen gekommen.“

In Nemos Ohren hörte sie sich wie eine Wissenschaftlerin an, die auf einem Kongress die Ergebnisse ihrer Arbeiten präsentierte.

„Erstens: wir treffen uns in unseren Träumen nur an Orten, wo wir schon einmal länger gemeinsam waren. Klar?“ Sie machte eine Pause, um Nemo ein zustimmendes Nicken zu erlauben.

„Zweitens...“, fuhr sie fort, „... die Sache mit den Uhren. Ich denke mir das so, dass wir uns zwar unterhalten können, aber sehen können wir voneinander nur das, was wir in der Realität vorher mal gesehen haben. So habe ich dich zwar schon früher äußerlich gesehen, aber auf das Zifferblatt deiner Armbanduhr habe ich dabei natürlich nicht geachtet. Was unsere Gehirne nicht kennen, das können sie auch nicht reproduzieren. Klar?“

Irgend etwas störte Nemo an Dikas Ausführungen. Sie waren so kühl, so logisch, ohne Emotionen, wie die Bedienungsanleitung einer Waschmaschine oder das bürgerliche Gesetzbuch. Sie beinhalteten so viel Zärtlichkeit wie eine Musterung bei der Bundeswehr. War das, was sie hier erlebten, denn nicht etwas Anderes, als eine Störung des gewohnten Ablaufs - nur wie der unerwartete Besuch eines fernen Verwandten,

der bald wieder gehen sollte. Ein Problem des vegetativen Nervensystems? Das war doch kein Autounfall, in den sie verwickelt worden waren. Das war das Leben, was sie zusammenführte.

Fühlte sie denn nicht wie er, wenn er in die Dunkelheit vor sich hin starrte, hinüber zu den lieb gewordenen hin und her zuckenden Punkten. Fühlte sie denn nur die Kälte, die sie umgab? Und hatte sie dieser nichts entgegensetzen?

Nemo versuchte die Witterung aufzunehmen. Das mit den Uhren war also geklärt. Und um seine Aufmerksamkeit zu demonstrieren, stellte er eine Zwischenfrage: „Das habe ich verstanden...“, er lächelte triumphierend, „... aber warum konnten wir dann die Uhren von anderen Personen sehen, und was waren das für Uhrzeiten?“ Er war der Assistent, der seinem Hauptkommissar die Bälle für seine Rede vor den Verdächtigen zuwarf. Gleich würde sie den am unverdächtigsten Wirkenden des Mordes überführen.

„Das habe ich mich auch gefragt, aber ich meine, dass das daran liegt, dass das gar keine in der Realität existierenden Personen waren, die da um uns herum ihr Leben führten. Oder hast du von denen schon mal einen vorher gesehen gehabt?“

Nemo schüttelte den Kopf.

Dika fuhr fort: „Deshalb glaube ich, dass sie nur wahllos aus unseren Erinnerungen zusammen gebastelte Bilder waren, wie in einem Mosaik, wo man mal von dieser Steinsorte, mal von jener einen Brocken nimmt und damit das gesamte Werk zusammenstellt, so dass es in sich stimmig wirkt. So ist es auch mit den anderen Uhren. Der eine hatte vielleicht die Uhr deiner Großmutter am Arm, die andere hatte das Ziffernblatt der Tagesschauuhr und so weiter.“ Dika holte Luft. „Und warum sie unterschiedliche Zeiten anzeigten? Dazu habe ich auch eine Theorie. Ich nehme an, dass es sich bei unseren Uhren um die Zeit handelte, die herrschte, als wir das letzte mal vor dem Einschlafen draufgeschaut hatten. Die des Typen, den ich in der Disco – also in der geträumten Disco, angequatscht habe, war eben ein Zufallsprodukt unserer Fantasie.“

„Na großartig, dann haben wir ja alles geklärt“, sagte Nemo wie abschließend.

Natürlich war ihm nichts klar. Es gab noch so viele offene Fragen, dass Nemo einen ganzen Tag gebraucht hätte, sie alle zu stellen. Aber er wollte sie gar nicht alle beantwortet haben, wozu denn auch? Er wusste, sie konnten sich im Traum treffen und Spaß haben, wozu dann noch nach dem ‚Warum‘ und

„Wieso“ fragen, oder gar nach dem „Wie lange“? Das konnte alles nur kaputt machen.

Nemo war nicht bereit, den gleichen Fehler wie Adam im Paradies zu begehen, als dieser Evas Apfel vom Baum der Weisheit annahm. Noch einmal würden sie sich nicht aus dem Paradies vertreiben lassen. Noch einmal nicht.

Wenn nur nicht diese Erinnerung an die Augen wäre, die weiterhin seine Seele umkreiste und zu flüstern schienen: „Warte nur, warte nur, wenn du schläfst, kommen wir. Warte nur...“

Ein Hirngespinnst, weiter nichts. Nur ein schlechter Traum.

Dika fühlte sich allem Anschein nach unverstanden. „Ich bin gar nicht für diese Kälte angezogen. Lass uns unser Gespräch auf später verschieben. Ich bin auch viel zu müde, mir brennen die Augen, als wenn ich tagelang kein Bett gesehen hätte.“

„Das ging aber schnell...“, dachte Nemo. Warum waren ihre Zusammentreffen bloß immer so kurz. Er hatte ihr doch so viel zu erzählen, so vieles gab es, was sie zusammen erleben konnten. Unermesslich viel mehr, als immer nur diese paar Minuten hier. Er liebte sie doch, und war es nicht unter Liebenden üblich, die Welt gemeinsam neu zu entdecken? Aber was sollte er machen. Er konnte sie ja nicht mit Gewalt

festhalten.

Sie verabschiedeten sich und beide gingen ihrer Wege.

„Tschüß, Dika, bis gleich...“, dachte Nemo.

*Fortsetzung folgt in der nächsten Ausgabe vom Gelegenheitsspieler...*

Magazin Gelegenheitsspieler (ehem. PorMag)

ISSN: 1862-3670

ViSdPR:

Henry Krasemann

Wrangelstraße 36

24105 Kiel

Telefon: 0431-6912217

Fax: 0721-151470133

E-Mail: [redaktion@gelegenheitsspieler.de](mailto:redaktion@gelegenheitsspieler.de)

*hk: Henry Kraseman*

*ctk: Christian Krause*

**[www.gelegenheitsspieler.de](http://www.gelegenheitsspieler.de)**

Denken Sie an das Feedback auf  
[www.gelegenheitsspieler.de](http://www.gelegenheitsspieler.de), wenn Sie eine nächste  
Ausgabe wollen.

Die nächste Ausgabe erscheint Anfang Januar 2007.

Tippen Sie bis dahin doch die Bundesliga-Ergebnisse  
auf [www.spitzenspiel.de](http://www.spitzenspiel.de).

Wir wünschen allen Lesern ein frohes und spielreiches  
Fest.

Wir danken den Verlagen und Herstellern für die Zusendung von Rezensionsexemplaren und die Bereitstellung von Bildmaterial.